Tang Garden 5
Componenti 6
Preparazione 7
Ordine di gioco 8
Gioco 8
Costruire il Giardino 8
Inserire una Tessera Paesaggio 9
Tessere Giardino Speciali 9
Posizionare una Decorazione 9
Icone delle Carte Decorazione 9
Ottenere un Personaggio (opzionale) 10
Usare una Lanterna (opzionale) 11
Ripristinare una Lanterna (opzionale) 11
Fine partita 11
Punteggio a fine partita 11
Variante in solitaria Yin e Yang 12
Preparazione 12
Ordine di gioco 12
Costruire il Giardino 12
Segnalini Paesaggio 13
Ottenere i Personaggi 13
Segnalini Lanterna 13
Fine partita 13
Posizionamento dei Personaggi finale 13
Descrizione dei Personaggi 14

Golden Age 15
Componenti 16
Carta Decorazione 16
Segnalini Lanterna 16
Tessere Giardino Speciali 16
Scenari 16
Chang'an 16
Festa di Primavera 16
Corte Tang 16
Ristrutturazione 17
Giardino delle Pere 17
Longji e Yuhuan 17
Creare Scenari 18
Descrizione dei Personaggi 18

Ghost Stories 19
Componenti 20
Carta Decorazione 20
Tessere Giardino Speciali 20
Tessere Paesaggio 20
Scenari 20
Crepuscolo in Giardino 20
Ospiti indesiderati 20
Il Tempio Maledetto 21
Palazzo Imperiale 21
Creare Scenari 22
Descrizione dei Personaggi 22

• Componenti aggiuntivi •

Componenti aggiuntivi 22
Albicocca 22
Cigno 22
Viandante 22
Erborista 22
Scenari 22
Erborista 22

Seasons 23

Scenari

Estate 24
Modalità cooperativa o in solitaria
Autunno per multigiocatore 27
Collezione di set variabili
Autunno in solitaria 28
Sfida di collezione di set
Inverno 29
Creazione di sculture di dragoni e costruzione del palazzo centrale
Primavera 31
Asta per le lanterne e bonus
Equinozio 32
Posizionamento di Lavoratori e costruzione di Pagode
Solstizio 35
Obiettivi a metà partita avanzati
Passeggiata in giardino 37
Costruzione di muro perimetrale
Mercato 38
Acquisizione di tessere e carte migliorata

Glossario

Plance Giocatore Autunno 39
Bambù e Martin pescatore 42
Personaggi: avanzati 43
Personaggi: novità 40
Set di Decorazioni 42
Dragoni 39
Lanterne volanti 42
Tessere Giardino 41
Segnalini Lanterna 41
Foglie 39
Plance Raggiungimento Obiettivi 39
Tessere Paesaggio Notturno 39
Tessera Centrale Estate 39
Panorami 42

Personaggi

DIPLOMATICO 18

ERBORISTA 22

EREMITA 14

ERUDITA 18

FANCIULLA 14

FUNZIONARIO 14

GENERALE 40

GEOMANTE 18

MONACO 14

MUSICISTA 18

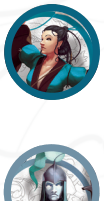
NOBILE 18

ORACOLO 40

PITTRICE 40

POETESSA 14

PRINCIPESSA 18


SPADA DANZANTE 14

AMMAZZASPETTRI 40

ARCHITETTO 14

ATTRICE 40

CONSIGLIERE 40

DAMA 14

DEMONE 22

DIPLOMATICA 40

GIARDINIERE 18

GUERRIERA 40

IMPERATORE 14

IMPERATRICE 14

MANDRIANA 40

MEDIUM 22

MERCANTE 14

SPIRITO SOLDATO 22

SPIRITO VOLPE 22

STUDENTE 14

TAOISTA 18

TESSITORE 40

VIANDANTE 22

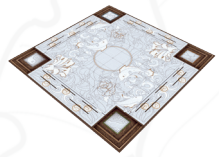
VIOLA E MICHELE 40

La dinastia Tang (618–907) è considerata
la prima età dell'oro del tradizionale giardino in stile cinese.
L'Imperatore Xuanzong ordinò la realizzazione di un enorme
giardino imperiale,
il Giardino del Maestoso Lago Limpido, vicino a Xi'an,
dove visse con la sua celebre concubina, Yang Guifei.

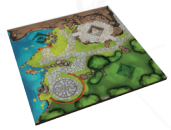
I giocatori assumono il ruolo di ingegneri convocati
per la costruzione di un giardino nel rispetto dell'equilibrio tra gli elementi acqua,
roccia e vegetazione.
Il loro compito consiste nel decorare il giardino con padiglioni, ponti, diversi tipi
di vegetazione e animali come uccelli e pesci rossi.
Durante il lavoro di costruzione, i Personaggi visiteranno il giardino
per analizzare il modo in cui gli elementi naturali sono stati disposti e ammirare
il paesaggio circostante.

Tang Garden

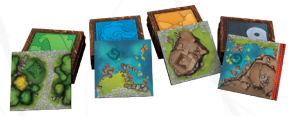
Componenti



1 Plancia Giardino



1 Tessera Iniziale
a due facce



60 Tessere Giardino

16 Segnalini Lanterna

54 Carte Decorazione

60 Monete

4 Plance Giocatore

4 Segnalini Lanterna
Solitaria

36 Decorazioni

12 Miniature Personaggio

8 Segnalini Paesaggio
Grande

8 Segnalini Paesaggio
Piccolo

8 Tessere Paesaggio
Grande

12 Tessere Paesaggio
Piccolo

1 Segnalino Ingegnere
(Segnalino giocatore iniziale)

12 Cubetti

12 Carte Personaggio

4 Segnalini
Personaggio

Preparazione

1. Posizionate la Plancia Giardino al centro del tavolo.

2. Posizionate la Tessera Iniziale al centro della Plancia Giardino con un lato a piacere rivolto verso l'alto. L'orientamento non ha importanza.

3. Separate i quattro tipi di Tessere Giardino in base al retro e mescolate ogni pila. Posizionatele in quattro pile a faccia in giù nelle aree designate in ogni angolo della Plancia Giardino. Girate la prima Tessera di ogni pila.

4. Mescolate le 54 Carte Decorazione e posizionatele coperte sul tavolo vicino alla Plancia Giardino.

5. Posizionate le 36 Decorazioni alla Plancia Giardino.

6. Date a ogni giocatore tre cubetti e una Plancia Giocatore di un colore a loro scelta. Posizionate i cubetti sulla posizione di partenza di ciascun tracciato. Date a ogni giocatore uno dei quattro Segnalini Lanterna (uno per ogni abilità speciale). Posizionateli nelle aree designate sulla plancia di ciascun giocatore.

7. Prendete le sei Carte Personaggio iniziali raffiguranti un quadratino colorato nell'angolo in alto a destra della carta. Mescolatele e datene una a ogni giocatore. Ciascun giocatore posiziona la sua Carta Giocatore davanti a sé e la miniatura del Personaggio sopra di essa. Questo indica che l'abilità del Personaggio è attiva. Ciascun giocatore fa avanzare il suo cubetto di una posizione sulla propria plancia, nella categoria del colore mostrato nell'angolo in alto a destra della Carta Personaggio iniziale. Prendete tutte le Carte Personaggio rimanenti. Mescolatele e posizionatele a faccia in giù per formare il mazzo dei Personaggi.

7.1 Scoprite i primi due Personaggi del mazzo.

7.2 Posizionate tutte le miniature Personaggio non utilizzate accanto alla Plancia Giardino.

8. Mescolate separatamente le dodici Tessere Paesaggio Piccolo e le otto Tessere Paesaggio Grande. Posizionatele rivolte verso l'alto in due gruppi accanto alla Plancia Giardino. Inserite le prime quattro Tessere Paesaggio Piccolo in ciascuno dei quattro spazi iniziali (contrassegnati come 8.1 nell'immagine sottostante). Posizionate la prima Tessera Paesaggio di ogni pila accanto alla pila. In questo modo, saranno sempre visibili due Tessere Paesaggio Piccolo e due Tessere Paesaggio Grande.

9. Posizionate i 16 Segnalini Paesaggio (Grande e Piccolo) a forma di diamante sulla Plancia Giardino, come mostrato nel grafico in basso a sinistra.

9.1 Eccezione: in una partita a 2 giocatori, i Segnalini Paesaggio devono essere posizionati come indicato nell'immagine in basso a destra.

10. Il giocatore che ha visitato per ultimo la Cina è il primo a giocare e riceve il Segnalino Ingegnere. Se nessuno è mai stato in Cina, il primo giocatore verrà scelto casualmente.

Ordine di gioco

A partire dal primo giocatore, si procede poi in senso orario e ogni giocatore gioca un turno. Ogni turno include un'azione principale obbligatoria e tre possibili azioni opzionali.

• Azione principale (obbligatoria):

Costruire il Giardino

o

Posizionare una Decorazione

• Ottenere un Personaggio (opzionale):

Dopo l'azione principale, se il giocatore ha raggiunto il livello richiesto sulla sua Plancia Giocatore, può ottenere un Personaggio.

• Usare una Lanterna (opzionale):

Una volta per turno, un giocatore può attivare una delle abilità Lanterna durante l'azione principale posizionando uno dei Segnalini Lanterna a faccia in giù.

• Ripristinare una Lanterna (opzionale):

Durante il suo turno, un giocatore può spendere tre Segnalini Paesaggio della stessa dimensione in suo possesso per ripristinare un Segnalino Lanterna già usato girandolo verso il lato inutilizzato.

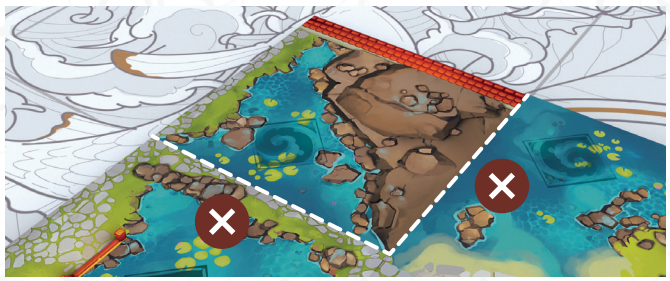
Eccezione: in una partita a 2 giocatori, vengono spesi quattro Segnalini Paesaggio.

Gioco

Costruire il Giardino

Il giocatore attivo sceglie una Tessera Giardino scoperta dalla prima di una della quattro pile agli angoli della Plancia Giardino e la posiziona su uno degli spazi disponibili sulla Plancia Giardino.

• La tessera posizionata deve essere adiacente a una tessera già posizionata sulla Plancia Giardino.



• I tipi di terreno disposti su tutti i lati delle tessere adiacenti devono corrispondere. Eccezione: alcune tessere presentano un muro su un lato. I muri possono essere accostati a ogni tipo di terreno e chiudere gli spazi del terreno, conferendo un livello di avanzamento per quell'elemento.

Dopo aver posizionato la Tessera Giardino, guardate la tessera appena posizionata e raccogliete ricompense in base ai seguenti criteri:

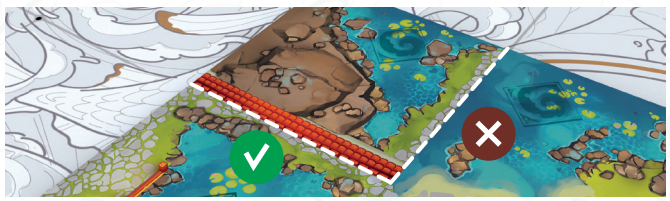
• Far avanzare il cubetto dell'elemento corrispondente sulla Plancia Giocatore per ogni lato che risulti corrispondente al tipo di terreno di una tessera adiacente.

• Il terreno è considerato chiuso quando la regione di vegetazione, acqua o roccia è al completo e non è possibile aggiungere altro posizionando nuove tessere. Se il terreno viene chiuso dopo il posizionamento di una nuova tessera, fate avanzare di uno spazio il cubetto corrispondente al tipo del terreno chiuso. I muri possono essere usati per delimitare un terreno. Se un terreno si trova sul bordo della Plancia Giardino, **non** è considerato chiuso.

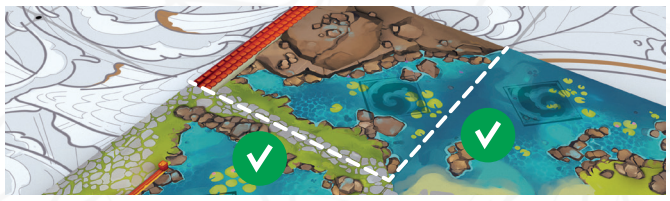
• Ottenete una Moneta se un lato della tessera appena posizionata corrisponde a un lato sentiero.

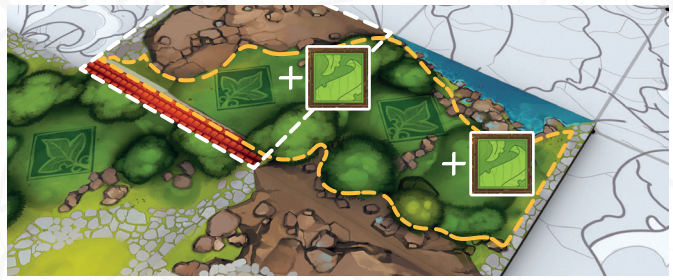
• Se la tessera appena posizionata corrisponde a **due** lati sentiero, il giocatore può ottenere 2 Monete oppure far avanzare di livello un tracciato qualsiasi sulla Plancia Giocatore.

Questi bonus sono cumulativi. Posizionando una singola tessera, è possibile avanzare di uno o più spazi su uno o più tracciati e ottenere 1 o più Monete.



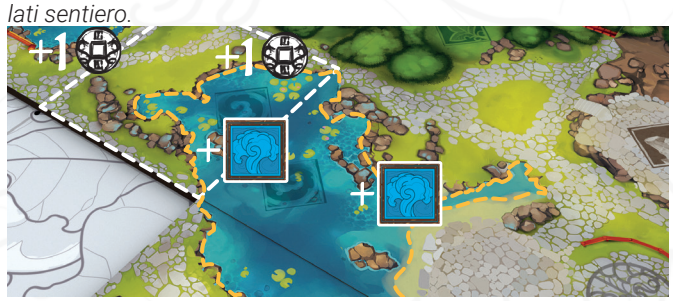
Viola decide di costruire il giardino e sceglie una tessera con più tipi di terreno ai lati. Poi gira la tessera in modo da far combaciare tutti i tipi di terreno delle tessere adiacenti (vedere immagine in basso). Ottiene così un avanzamento di livello dell'elemento acqua sulla sua plancia, più 1 Moneta per aver accostato la tessera a un lato sentiero.





In questo esempio, il giocatore ottiene due avanzamenti di livello dell'elemento vegetazione: uno per aver fatto combaciare due tessere e uno per aver delimitato un terreno. Il lato muro può essere unito a qualsiasi tipo di terreno, ma non conferisce alcun bonus.

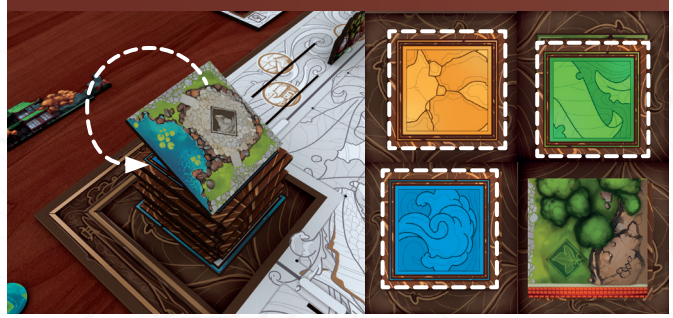
In questo esempio, il giocatore ottiene 2 Monete per avere fatto combaciare i due lati sentiero oppure un avanzamento sul tracciato a sua scelta. Inoltre, può ottenere un avanzamento dell'elemento vegetazione dal momento che questa tessera mostra già un'area chiusa al centro della tessera, circondata dai lati sentiero.



In questo esempio, il giocatore ottiene 2 Monete per aver fatto combaciare i sentieri, più due avanzamenti sul tracciato acqua della Plancia Giocatore: uno per aver unito il lato acqua e uno per aver chiuso il terreno di tipo acqua.

Quando posiziona una tessera, se il giocatore copre uno spazio con un Segnalino Paesaggio, **ottiene immediatamente il segnalino** e **deve** inserire una Tessera Paesaggio del tipo corrispondente. Questa può essere inserita in uno slot a piacere, facendo combaciare le dimensioni della tessera e dello slot. Una volta inserita una Tessera Paesaggio, se necessario, rivelate una nuova Tessera Paesaggio in modo da rendere visibili due tessere della stessa dimensione.

IMPORTANTE: dopo aver completato un'azione Costruire il Giardino, se ci sono meno di due Tessere Giardino scoperte sulla plancia, girate la prima tessera di ogni pila in modo tale da avere quattro tessere scoperte.



Inserire una Tessera Paesaggio

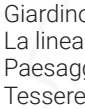
Ci sono cinque slot su ciascuno dei quattro lati della Plancia Giardino dove possono essere inserite le Tessere Paesaggio. La linea interna degli slot serve per inserire le Tessere Paesaggio Piccolo, mentre quella esterna per inserire le Tessere Paesaggio Grande.

Viola posiziona una Tessera Giardino su uno spazio e copre un Segnalino Paesaggio Piccolo. Dopo un avanzamento del livello vegetazione sulla Plancia Giocatore, prende il Segnalino Paesaggio (posizionandolo accanto alla sua plancia) e sceglie una Tessera Paesaggio Piccolo. Poi la inserisce in uno slot sulla Plancia Giardino.

Tessere Giardino Speciali

Fra le normali Tessere Giardino, ci sono alcune Tessere Giardino Speciali. Tali tessere conferiscono ricompense speciali e, una volta posizionate, i loro lati non devono combaciare con i lati delle tessere adiacenti. Inoltre, tutti i lati di una Tessera Giardino speciale possono chiudere un terreno, offrendo un vantaggio per ulteriori avanzamenti.

Hehua Ting, il Tempio del Loto (mura blu): ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni lato acqua adiacente.



Hua Ting, il Tempio dei Fiori (mura verdi): ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni lato vegetazione adiacente.

Simian Ting, il Tempio di Roccia (mura marroni): ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni lato roccia adiacente.

Se in un turno successivo un giocatore posiziona una Tessera Giardino sul lato della Tessera Giardino speciale con il tipo di terreno corrispondente, il giocatore ottiene 1 Moneta.

Viola posiziona la Tessera Giardino con il bordo marrone di Simian Ting accanto al lato di un terreno roccia. Così facendo ottiene 2 Monete, 1 per Simian Ting e 1 per il lato roccia. Un lato è connesso a un sentiero. È consentito, ma non le conferisce alcuna Moneta. Viola ottiene anche un avanzamento di livello roccia per aver chiuso un'area roccia. Al turno successivo, Michele posiziona una Tessera Giardino con un lato roccia accanto alla Tessera Giardino Simian Ting. Così facendo ottiene 1 Moneta per aver posizionato la Tessera Giardino accanto a Simian Ting, 1 per averla fatta combaciare con un lato sentiero e un avanzamento sul tracciato roccia per aver chiuso un terreno roccia.

Posizionare una Decorazione

Il giocatore attivo pesca due carte, più una per ogni tessera coperta in cima a ciascuna delle quattro pile delle Tessere Giardino. Il giocatore esamina le carte pescate, ne sceglie una per decorare il giardino e la posiziona scoperta di fronte a sé con una carta precedentemente giocata, ordinandole in base alla tipologia. Successivamente, il giocatore prende la Decorazione corrispondente dalla riserve e la posiziona nel giardino su una delle aree designate, ottenendo un bonus unico indicato sulla Carta Decorazione. Le carte non scelte vengono scartate scoperte accanto al mazzo delle Carte Decorazione.

Se sulla Plancia Giardino non sono disponibili aree del tipo designato o se non ci sono Decorazioni del tipo designato da scegliere, non è possibile scegliere la carta.

1. Nome Decorazione
2. Indicatore posizionamento: l'area della Plancia Giardino in cui deve essere posizionata la Decorazione corrispondente (ad esempio, la Decorazione Pesci va posizionata su una tessera con l'elemento acqua)
3. Bonus unico
4. Icone punti fine partita

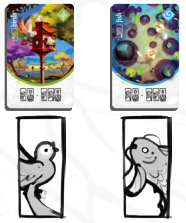
Quando il mazzo delle Decorazioni si esaurisce, mescolate la pila scartata per creare un nuovo mazzo di Carte Decorazione.

IMPORTANTE: nel caso in cui non ci siano spazi disponibili per posizionare le Decorazioni delle Carte Decorazione pescate, il giocatore scarta tutte le Carte Decorazione pescate e il suo turno finisce. Può comunque compiere le azioni opzionali.

Viola, come azione principale, decide di posizionare una decorazione. Pesca tre carte e decide di tenere la carta Pesci. Poi posiziona la Decorazione Pesci nel giardino su uno spazio del terreno acqua corrispondente.

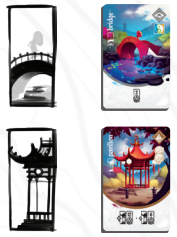
Icone delle Carte Decorazione

I punti indicati dalle icone sulle Carte Decorazione vengono segnati al termine della partita.



Uccellini e Pesci
6 Monete se il giocatore possiede una sola coppia di Carte Uccellini e Pesci.
0 Monete se il giocatore possiede solo una Carta Uccellini o Pesci.
Più coppie conferiscono Monete, mentre possedere carte in eccesso dello stesso tipo non conferisce altre Monete.

Loto e Peonie
6 Monete se il giocatore possiede una sola coppia di Carte Loto e Peonie.
0 Monete se il giocatore possiede solo una Carta Loto o Peonie.
Più coppie conferiscono Monete, mentre possedere carte in eccesso dello stesso tipo non conferisce altre Monete.



Ponte
2 Monete per ogni Carta Ponte.

Padiglioni
12 Monete al giocatore con il maggior numero di Carte Padiglione.
6 Monete al secondo giocatore con il maggior numero di Carte Padiglione.
Se più giocatori condividono la maggioranza di Carte Padiglione, dividete le 18 Monete fra loro, ignorando le Monete in eccesso. In questo caso, i giocatori al secondo posto in termini di maggioranza non ottengono Monete.

Alberi
1-4-9-16-25 Monete in base al numero di alberi diversi posseduti dai giocatori.
Se i giocatori possiedono più set di Carte Albero, ogni set conferisce Monete.

Area della Plancia Giardino in cui il giocatore deve posizionare la Decorazione:

area Vegetazione: Alberi, Peonie, Uccellini

area Acqua: Loto, Pesci

area Ponte: Ponti

area Roccia: Padiglioni

Bonus unici:

Avanza sul tracciato vegetazione

Avanza sul tracciato acqua

Avanza sul tracciato roccia

Avanza su qualsiasi tracciato

Rimuovete un Segnalino Paesaggio a piacere dalla Plancia Giardino, Posizionatelo nell'area del giocatore e inserite la Tessera Paesaggio corrispondente nella Plancia Giardino.

IMPORTANTE: al termine di un'azione Posizionare una Decorazione, il giocatore deve girare a faccia in giù tutte le Tessere Giardino in cima a ciascuna pila scoperta della Plancia Giardino.

Viola sceglie di posizionare una Decorazione. Al momento, ci sono due Tessere Giardino scoperte, quindi pesca quattro Carte Decorazione (due carte più una per ciascuna Tessera Giardino coperta in cima alle pile). Pesca, quindi, un Padiglione, un Pesce e due Peonie. Sceglie poi di tenere la Peonia con il bonus avanzamento dell'elemento vegetazione. Posiziona la Decorazione corrispondente su un'area di vegetazione disponibile nel giardino e fa avanzare il cubetto di uno spazio sul tracciato vegetazione. In questo modo otterrà 6 Monete al termine della partita, avendo giocato già in precedenza una Carta Decorazione Loto (Loto + Peonia = 6 Monete).

Ottenere un Personaggio (opzionale)

1. Nome
2. Bonus iniziale
3. Abilità del Personaggio
4. Preferenza di Visuale

Spazio Personaggio

Dopo che un giocatore esegue l'azione principale, può scegliere di ottenere un Personaggio. Ciascun giocatore inizia la partita con un Personaggio e può sfruttare le sue abilità durante il turno.

Per ottenere un **nuovo** Personaggio, il giocatore deve aver fatto avanzare tutti e tre i cubetti al livello richiesto dal Personaggio o superiore, come indicato da una piccola icona presente sulla Plancia Giocatore. Inoltre, sulla plancia deve essere disponibile almeno uno spazio libero per posizionare un Personaggio.

Per ottenere un Personaggio, il giocatore deve:

- Scegliere e prendere una delle due Carte Personaggio scoperte. In alternativa, il giocatore può pescare dal mazzo una Carta Personaggio coperta per poi prendere la miniatura Personaggio corrispondente. Se non ci sono Carte Personaggio scoperte o nel mazzo, procedere al passaggio successivo.
- Il giocatore seleziona uno dei Personaggi in possesso e posiziona la miniatura corrispondente sulla Plancia Giardino su uno degli spazi Personaggio disponibili: una Tessera Giardino, una Decorazione Ponte o una Decorazione Padiglione. **A questo punto gira la miniatura Personaggio orientandola verso uno dei quattro punti cardinali.**

Il giocatore ottiene Monete per ciascun Personaggio sulla Plancia Giardino a fine partita in base alla sua posizione e alla direzione, tenendo in considerazione la Preferenza di Visuale del Personaggio.

I Personaggi con questa icona otterranno Monete in base alle tessere specifiche che vedono sulla Plancia Giardino.

I Personaggi con questa icona otterranno Monete in base alle icone specifiche che vedono sulle Tessere Paesaggio.

In più, ciascun Personaggio otterrà 1 Moneta per ogni Decorazione sulla relativa linea di visuale.

Ogni giocatore possiede sempre una miniatura Personaggio sopra la carta corrispondente. L'abilità di quel Personaggio rappresenta l'abilità attiva del giocatore.

IMPORTANTE: dopo aver posizionato una miniatura Personaggio sulla Plancia Giardino, la sua abilità non sarà più attiva.

- Se il giocatore sceglie una delle Carte Personaggio scoperte, scoprite un'altra carta dal mazzo, se possibile, e posizionatela a faccia in su sul tavolo in modo da avere due Carte Personaggio scoperte disponibili per la scelta.
- Se un giocatore ottiene un Personaggio e non ci sono altri Personaggi in mostra, può posizionare l'ultimo Personaggio rimanente di fronte a sé nel giardino. Il giocatore non avrà un'abilità del Personaggio attiva per tutto il resto della partita.

SUGGERIMENTO: per conoscere l'elenco dei Personaggi, andare a pagina 14.

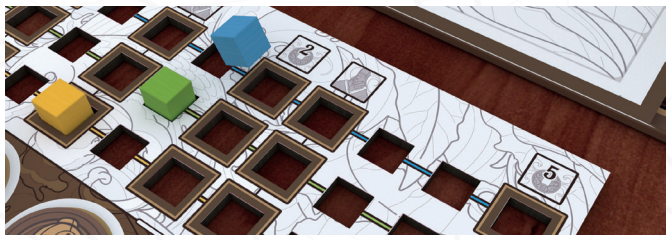
Viola ha iniziato la partita con il Personaggio Eremita. Dopo aver eseguito l'azione "Posizionare una Decorazione", ora soddisfa i requisiti richiesti dal tracciato acqua per ottenere un nuovo Personaggio. Sceglie quindi la Carta Imperatore e ottiene la miniatura Personaggio Imperatore. Viola posiziona la miniatura Imperatore sulla Plancia Giardino, orientata verso il paesaggio con due dragoni, dal momento che la Preferenza di Visuale dell'Imperatore consente a Viola di ottenere 5 Monete al termine della partita per ogni dragone presente sul Paesaggio attivo (per maggiori dettagli, leggere le Descrizione dei Personaggi a pagina 14). Poi, scopre una nuova Carta Personaggio dal mazzo per sostituire la carta scelta.

IMPORTANTE: se non ci sono spazi liberi sula Plancia Giardino su cui posizionare un Personaggio oppure se il giocatore preferisce non eseguire l'azione "Ottenere un Personaggio", il giocatore prenderà un Segnalino Personaggio. Un Segnalino Personaggio può essere usato nei turni successivi per eseguire l'azione "Ottenere un Personaggio". È possibile ottenere solo un Personaggio per turno. Se il giocatore raggiunge la soglia successiva per ottenere un nuovo Personaggio, perderà subito tutti i Segnalini Personaggio in suo possesso.

Bonus Monete Plancia Giocatore

Se un solo cubetto raggiunge il livello richiesto per ottenere la ricompensa in Monete, come indicato dall'icona presente sulla Plancia Giocatore, il giocatore ottiene subito il bonus Moneta corrispondente.

Ogni cubetto su un tracciato degli elementi del giocatore attiva tutti questi bonus. Se un giocatore raggiunge la fine del tracciato con tutti e tre i cubetti, avrà ottenuto un totale di 21 Monete.



Usare una Lanterna (opzionale)

Il giocatore attivo può scegliere di usare un'abilità Lanterna una volta per turno. Per farlo, il giocatore gira il Segnalino Lanterna a faccia in giù sulla Plancia Giocatore e attiva l'abilità Lanterna scelta. Ci sono quattro tipi di abilità.

Quando si esegue un'azione "Costruire il Giardino", il giocatore posiziona due Tessere Giardino, ottenendo punti da entrambe. A inizio turno, le due Tessere Giardino devono essere scoperte.

Quando si esegue un'azione "Posizionare una Decorazione", il giocatore posiziona due Decorazioni prese dalle carte pescate, ottenendo il bonus unico da entrambe le carte.

Il giocatore sposta uno dei suoi Personaggi sulla Plancia Giardino su uno spazio disponibile, modificandone la direzione a piacere. In alternativa, il giocatore può modificare la direzione del suo Personaggio senza spostarlo. Il giocatore può spostare o modificare solo uno dei suoi Personaggi già collocati sulla Plancia Giardino.

Quando si ottiene un nuovo Personaggio, il giocatore può scegliere un determinato Personaggio dal mazzo dei Personaggi invece di prendere uno di quelli scoperti per poi mescolare il mazzo dopo aver scelto OPPURE, durante il posizionamento di una Tessera Paesaggio, il giocatore può scegliere una delle Tessere coperte e mescolare la pila dopo aver fatto la sua scelta.

RICORDA: ogni giocatore può usare una sola Lanterna per turno.

Ripristinare una Lanterna (opzionale)

Durante il suo turno, un giocatore può spendere tre Segnalini Paesaggio della stessa dimensione per ripristinare un Segnalino Lanterna già usato girandolo verso il lato inutilizzato. Una volta usati, il giocatore ripone i Segnalini Paesaggio nella scatola del gioco. Eccezione: in una partita a 2 giocatori, vengono spesi quattro Segnalini Paesaggio.

Fine partita

La partita termina quando **ci sono massimo tre Segnalini Paesaggio sulla Plancia Giardino** oppure quando una delle quattro pile di Tessere Giardino si esaurisce. La partita prosegue finché il giocatore a destra dell'avversario con il Segnalino Ingegnere completa il turno; in questo modo, tutti i giocatori giocano lo stesso numero di turni. Infine si calcola il punteggio finale per determinare il vincitore.

Punteggio a fine partita

Contate le Monete ottenute durante la partita e aggiungete:

• Monete ottenute per le Carte Decorazione visibili di fronte a ciascun giocatore. Esempi:

- **Ottieni 6 Monete per ogni singola coppia di Carte Loto e Peonie.**
- **Ottieni 6 Monete per ogni singola coppia di Carte Uccellini e Pesci.**
- **Il giocatore con il maggior numero di Carte Padiglione ottiene 12 Monete. Il secondo giocatore con il maggior numero di Carte Padiglione ottiene sei Monete.** In caso di pareggio per il primo posto, vengono suddivise in parti uguali 18 Monete fra i giocatori che sono alla pari, ignorando quelle rimanenti, e il secondo giocatore con il maggior numero di carte non otterrà Monete. Se non c'è una situazione di pareggio per il primo posto, ma ci sono più giocatori con lo stesso numero di carte per il secondo posto, verranno suddivise fra essi 6 Monete, ignorando quelle rimanenti.
- **Ottieni 1-4-9-16-25 Monete per avere 1-2-3-4-5 Carte Albero diverse. Se i giocatori possiedono più set di Carte Albero, ogni set conferisce Monete.**
- **Ottieni 2 Monete per ogni Carta Albero.**

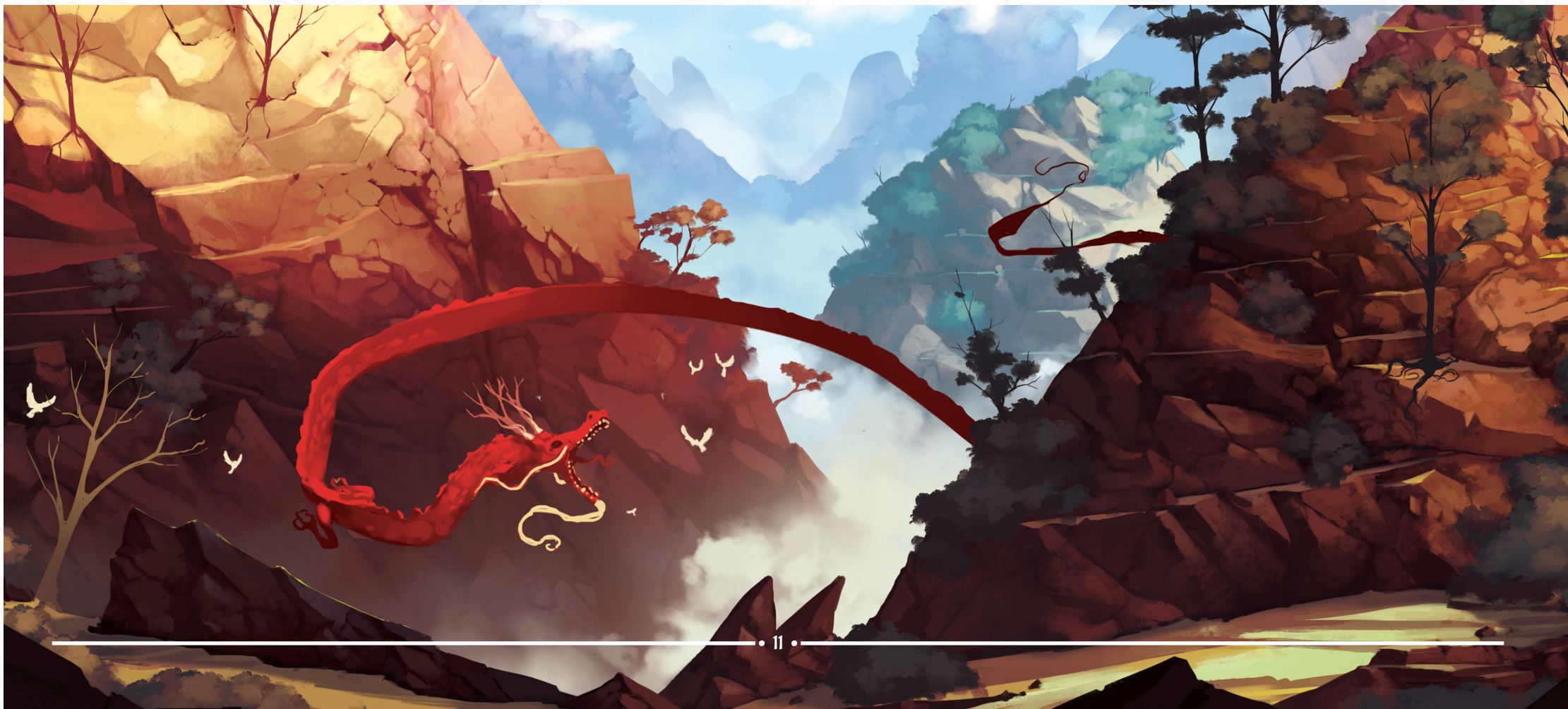
• **Monete conferite dai Personaggi.**

- Ottieni 1 Moneta per ogni Decorazione nella **linea di visuale** di ciascun Personaggio del giocatore.

Per stabilire se una Decorazione sia o meno nella linea di visuale di un Personaggio, iniziate dallo spazio del Personaggio e seguite le Tessere nella direzione in cui il Personaggio è rivolto fino in fondo alla Plancia Giardino. Anche una Decorazione posizionata sulla stessa Tessera del Personaggio è considerata nella sua linea di visuale.

• Ottieni Monete in base alla **Preferenza di Visuale** del Personaggio. La Preferenza di Visuale di ciascun Personaggio viene indicata in fondo alla Carta Personaggio e può includere la **linea di visuale** (icona con un occhio dentro un diamante) o il Paesaggio attivo (icona con un occhio dentro un cerchio). **Il Paesaggio attivo è costituito da cinque Tessere Paesaggio, tre Tessere Paesaggio Piccolo e due Tessere Paesaggio Grande, collocate al lato della Plancia Giardino nella direzione in cui è rivolto il Personaggio**.

Il giocatore con il maggior numero di Monete vince. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Segnalini Paesaggio. Se c'è ancora parità, vince il giocatore con il maggior numero di cubetti avanzati fino all'ultima posizione dei tracciati sulla Plancia Giocatore. Se c'è ancora parità, tutti i giocatori alla pari condividono la vittoria.



Variante in solitaria Yin e Yang

In questa modalità di gioco, l'obiettivo è quello di completare la parte centrale della Plancia Giardino costituita da 28 spazi intorno alla Tessera Iniziale.

Tale modalità non usa gli spazi intorno ai bordi della plancia. Non si collezionano Carte Decorazione, non ci sono le abilità del Personaggio e non si usano le Plance Giocatore.

Durante la partita, in caso di mosse non consentite o se una pila di Tessere Giardino si esaurisce e non è possibile procedere con l'aiuto di una Lanterna, la partita termina immediatamente. In tal caso, il giocatore subisce la sconfitta. Se non riuscite a coprire tutti gli spazi nella parte centrale della Plancia Giardino, la vittoria è vostra.

In questo caso, contate i punti e confrontate il punteggio con la tabella per constatare il lavoro fatto.

Preparazione

La preparazione della variante in solitaria è identica al gioco multigiocatore, ma con le seguenti differenze:

1. Mescolate le Carte Personaggio iniziali. Pescatene due e tenetene una scoperta davanti a voi. Cercate la miniatura Personaggio corrispondente e posizionatela sulla carta. L'abilità del Personaggio non è usata durante la partita, mentre la Preferenza di Visuale viene utilizzata normalmente.

Dopo aver posizionato il Personaggio iniziale nel giardino, esaminate la carta non scelta. Cercate la miniatura Personaggio corrispondente e posizionatela sulla Plancia Giardino in qualsiasi spazio disponibile.

Poi, riponete la Carta Personaggio non scelta nella scatola del gioco.

Le miniature Personaggio posizionate in questo modo sono considerate "neutrali". **NON** conferiscono Monete ma occupano gli spazi Personaggio sulla Plancia Giardino. La linea di visuale di un Personaggio neutrale è irrilevante quando si gioca in solitaria.

Mescolate le quattro Carte Personaggio iniziali rimanenti con le altre sei. Queste dieci Carte Personaggio costituiscono il mazzo dei Personaggi. Posizionate il mazzo a faccia in giù sulla plancia principale e scoprite i primi due Personaggi.

2. Mescolate le 54 Carte Decorazione e posizionate il mazzo a faccia in giù.

2.1 Scoprite le prime quattro Carte Decorazione e posizionatene una scoperta, accanto a ciascuna pila di Tessere Giardino.

3. Mescolate quattro Segnalini Paesaggio Piccolo e quattro Segnalini Paesaggio Grande. Posizionateli a faccia in su negli spazi indicati nel grafico di preparazione raffigurato qui sotto.

Ricordate: in questa modalità non è possibile posizionare le Tessere Giardino sugli spazi esterni al giardino centrale, come indicato dall'area verde nel grafico di preparazione raffigurato qui sotto.

4. Posizionate i quattro Segnalini Lanterna speciali di fronte a voi nella modalità in solitaria. Riponete tutti i Segnalini Lanterna rimanenti e tutte le Plance Giocatore nella scatola del gioco.

IMPORTANTE: le Plance Giocatore non vengono utilizzate nella variante in solitaria.

Ordine di gioco

A ogni turno dovete scegliere e posizionare una Tessera Giardino disponibile e la Decorazione rappresentata dalla carta accanto a essa. Deve essere possibile posizionare sia la Tessera che la Decorazione, altrimenti la coppia non può essere scelta. In qualsiasi momento, se non è possibile scegliere una delle coppie di Tessere Giardino e Carte Decorazione disponibili né procedere con l'aiuto di una Lanterna, la partita termina immediatamente e si subisce una sconfitta.

Una volta scelta la coppia **(1)**, posizionate la Tessera e la Decorazione sulla plancia secondo il regolamento del gioco e scartate la Carta Decorazione mettendola in una pila degli scarti **(2)**. Cercate la Tessera Giardino e la Carta Decorazione nell'angolo opposto dalla coppia scelta **(3)**. Mettete la Carta Decorazione nella pila degli scarti e posizionate la Tessera Giardino a faccia in su in una sezione "Tessere Giardino in mostra" vicino alla Plancia Giardino.

Scoprite poi due Tessere Giardino, in modo che siano visibili quattro Tessere Giardino. Infine, scoprite e posizionate una nuova Carta Decorazione accanto a ogni Tessera Giardino appena rivelata. Ora dovrebbero esserci quattro coppie di Tessere Giardino e Carte Decorazione tra cui scegliere.

Se il mazzo delle Carte Decorazione è esaurito, mescolate la pila degli scarti e createne uno nuovo.

Costruire il Giardino

Poiché le Plance Giocatore non vengono utilizzate nella variante in solitaria, il giocatore non può avanzare sui tracciati degli elementi.

Quando si posiziona una Tessera Giardino, si ottiene 1 Moneta per ogni lato che corrisponde al terreno adiacente (vegetazione, acqua o roccia). Per ogni terreno appena chiuso, ottenete 1 Moneta aggiuntiva. Leggete la spiegazione sui terreni chiusi a pagina 8. I lati delle Tessere Giardino raffiguranti dei muri consentono di chiudere qualsiasi tipo di terreno, mentre il lato esterno del giardino centrale **non** chiude terreni.

IMPORTANTE: abbinare uno o più lati del sentiero non conferisce Monete.

Segnalini Paesaggio

Dopo avere ricevuto un Segnalino Paesaggio, inserite una delle due Tessere Paesaggio disponibili della dimensione indicata sul segnalino sulla Plancia Giardino. Poi, inserite l'altra Tessera Paesaggio scoperta della dimensione indicata nella plancia sul lato opposto della Plancia Giardino, direttamente di fronte alla prima tessera inserita. Scoprite una nuova Tessera Paesaggio in modo da renderne visibili due della stessa dimensione (due Tessere Paesaggio Piccolo e due Grande).

È possibile spendere in qualsiasi momento due Segnalini Paesaggio della stessa dimensione per riporre una Decorazione della Plancia Giardino nella scatola del gioco.

IMPORTANTE: nella modalità in solitaria non è possibile spendere Segnalini Paesaggio per rispristinare un Segnalino Lanterna.

Ottenere i Personaggi

Quando avrete ottenuto abbastanza Monete, potete ottenere un Personaggio. È possibile ottenere un nuovo Personaggio ogni volta che si ottengono almeno 10, 20 o 30 Monete, ma non si possono ottenere più di quattro Personaggi (incluso quello iniziale).

Ogni volta che ottenete un nuovo Personaggio, prendete una delle due Carte Personaggio in mostra e scartate la Carta Personaggio che non è stata scelta. Posizionate la carta scelta di fronte a voi con sopra la rispettiva miniatura, poi posizionate la miniatura del Personaggio scartato su uno spazio disponibile come Personaggio neutrale (come nella fase di preparazione). Scoprite quindi due nuovi Personaggi dal mazzo dei Personaggi per creare un nuova sezione di Personaggi in mostra.

Al termine della partita, ogni Personaggio ottenuto verrà posizionato sulla Plancia Giardino per contare i punti se non siete stati sconfitti. In questo modo, i Personaggi posizionati sulla Plancia Giardino conferiranno Monete in base alla Preferenza di Visuale, come avviene nel gioco multigiocatore.

Segnalini Lanterna

Abilità del Segnalino Lanterna nella variante in solitaria:

Scegliete una coppia, ma posizionate soltanto la Tessera Giardino, ignorando la Carta Decorazione abbinata. Scartate la Carta Decorazione abbinata e la Carta Decorazione che si trova nell'angolo opposto. Spostate la Tessera Giardino scoperta nell'angolo opposto alle "Tessere Giardino in mostra". Infine, aggiungete le Tessere Giardino e le Carte Decorazione come di consueto.

Scegliete una Tessera Giardino dalle "Tessere Giardino in mostra", posizionando la tessera secondo le normali regole del gioco.

Scartate tutte e quattro le Carte Decorazione in gioco e sostituitele con nuove carte dal mazzo delle Decorazioni.

Utilizzate nuovamente l'abilità di uno dei Segnalini Lanterna già utilizzati.

Fine partita

La partita termina con una sconfitta se si verificano le seguenti condizioni prima di coprire tutti gli spazi del giardino centrale con delle Tessere Giardino:

1. Una pila di Tessere Giardino si esaurisce.

2. Non è possibile posizionare una coppia di Tessera Giardino + Carta Decorazione.

La partita termina con una vittoria se tutti i 28 spazi del giardino centrale sono coperti dalle Tessere Giardino.

Posizionamento dei Personaggi finale

Se vincete la partita, posizionate le miniature Personaggio su uno spazio disponibile della Plancia Giardino, orientandola verso una direzione qualsiasi per ottenere Monete aggiuntive in base alla Preferenza di Visuale del Personaggio, come avviene nel gioco multigiocatore.

Sommate le Monete ottenute durante la partita e quelle ottenute dal posizionamento dei Personaggi per stabilire il punteggio finale. Confrontate il punteggio con la tabella sottostante per constatare il lavoro fatto.

massimo 60	工匠 Artigiano	76–95	工程师 Ingegnere
61–75	设计师 Designer	96 o più	总监 Investigatore

Lingue

Il regolamento è disponibile sul nostro sito Web in tante altre lingue. È possibile scansionare il codice QR presente a sinistra per accedere facilmente dal proprio dispositivo mobile oppure digitare manualmente il seguente indirizzo sul dispositivo desiderato:

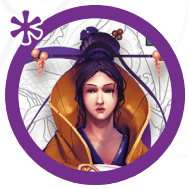
https://thundergryph.com/rulebooks

Descrizione dei Personaggi

(*Personaggi iniziali)

IMPERATORE
Abilità del Personaggio: N/A
Preferenza di Visuale: ottieni 5 Monete per ogni icona Dragone presente nel Paesaggio attivo.

DAMA
Abilità del Personaggio: N/A
Preferenza di Visuale: ottieni 6 Monete se l'icona Sole o l'icona Luna sono nel Paesaggio attivo; ottieni 12 Monete se entrambe le icone Sole e Luna sono presenti nel Paesaggio attivo.



IMPERATRICE
Bonus iniziale: Acqua
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Loto o Peonia.
Preferenza di Visuale: ottieni 9 Monete. Se Imperatore o Dama sono entro la linea di visuale dell'Imperatrice, perdi 3 Monete per ciascuno di essi.

EREMITA
Bonus iniziale: Roccia
Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato roccia. Avanzare di due spazi con la stessa tessera ti fa comunque guadagnare 1 singola Moneta.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete (massimo 10) per ciascuna Tessera Giardino con il terreno roccia (incluso il Tempio di Roccia) nella linea di visuale dell'Eremita.

POETESSA
Bonus iniziale: Acqua
Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato acqua. Avanzare di due spazi con la stessa tessera ti fa comunque guadagnare 1 singola Moneta.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete (massimo 10) per ciascuna Tessera Giardino con il terreno acqua (incluso il Tempio del Loto) nella linea di visuale della Poetessa.

STUDENTE
Bonus iniziale: Vegetazione
Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato vegetazione. Avanzare di due spazi con la stessa tessera ti fa comunque guadagnare 1 singola Moneta.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete (massimo 10) per ciascuna Tessera Giardino con il terreno vegetazione (incluso il Tempio dei Fiori) nella linea di visuale dello Studente.

ARCHITETTO
Bonus iniziale: Vegetazione
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni un Padiglione o un Ponte sulla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni icona Costruzione presente nel Paesaggio attivo.

FANCIULLA
Bonus iniziale: Roccia
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Uccellino o Pesci.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni icona Animale presente nel Paesaggio attivo.

MERCANTE
Abilità del Personaggio: Durante un'azione Posizionare una Decorazione, puoi spendere 1 Moneta per pescare altre due Carte Decorazione oppure per pescare la Carta Decorazione in cima alla pila degli scarti. In entrambi i casi, puoi prima pescare il consueto numero di carte e poi decidere se spendere 1 Moneta per pescare una o più carte aggiuntive.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni icona Villaggio presente nel Paesaggio attivo.

MONACO
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che devi scegliere solo due Tessere Giardino o due Carte Decorazione.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni icona Tempio Buddista presente nel Paesaggio attivo.

FUNZIONARIO
Abilità del Personaggio: a inizio turno, puoi spendere 1 Moneta per scoprire tutte le Tessere Giardino presenti sulla Plancia Giardino. In alternativa, puoi posizionare a faccia in giù sotto la pila una qualsiasi Tessera Giardino scoperta che si trova in cima a una pila e scoprire la nuova Tessera Giardino in cima alla pila senza alcun costo.
Preferenza di Visuale: ottieni 1 Moneta per ogni icona presente nel Paesaggio attivo, indipendentemente dalla tipologia.

SPADA DANZANTE
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che prendi un Segnalino Paesaggio dalla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni icona Cascata presente nel Paesaggio attivo.

La Dinastia Tang viene considerata un'eccellenza per quanto riguarda la cultura e la civilizzazione nel corso della storia della Cina.

Chang'an, la capitale, fu una città cosmopolita in cui diverse ideologie e religioni coesistevano pacificamente. In un periodo così stabile, arte e letteratura prosperarono a tal punto che l'abilità nella composizione di poesie divenne un requisito per coloro che ambivano a superare gli esami imperiali. Lo stesso Li Longji, noto come Imperatore Xuanzong, era un rinomato mecenate.

Grazie all'utilizzo dei sei diversi scenari, potrete sperimentare nuovi modi di giocare a Tang Garden: costruire paesaggi unici con interessanti decorazioni e panorami, attirare nuovi importanti visitatori con le vostre creazioni e provare diverse strategie utilizzando un set di nuove lanterne.

Tang Garden
Golden Age

Componenti

16 Tessere Giardino

15 Carte Decorazione

10 Decorazioni

8 Miniature Personaggio

8 Carte Personaggio

3 Tessere Paesaggio Grande

3 Tessere Paesaggio Piccolo

8 Tessere Lanterna

Carta Decorazione

Icone delle Carte Decorazione

I punti indicati dalle icone sulle Carte Decorazione vengono segnati al termine della partita.

Farfalla
Ripristina una Tessera Lanterna utilizzata (**0** Monete).

Anatra
Fa avanzare due volte i cubetti sulla Plancia Giocatore, una volta come specificato e una volta a scelta (**0** Monete).

Bonsai
Ottieni **7** Monete, perdi **1** Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai giocati da qualsiasi giocatore.

Ninfea
Ottieni **7** Monete, perdi **1** Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai giocati da qualsiasi giocatore.

Vaso Sancai
Ottieni **7** Monete, perdi **1** Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai giocati da qualsiasi giocatore.

Esempio:

Viola *Michele* *Katia*

Al termine della partita, Viola possiede 2 Ninfee e 1 Vaso Sancai, Michele possiede 1 Bonsai e Katia possiede 1 Vaso Sancai. Ciascun Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai in gioco conferisce 2 Monete (7 Monete meno 1 Moneta per ogni Bonsai, Ninfea e Vaso Sancai).

Segnalini Lanterna

In Golden Age sono presenti due tipologie aggiuntive di Segnalini Lanterna:

Pesca 5 Tessere Giardino o da una pila con le tessere a faccia in su, o da una con le tessere a faccia in giù, e posiziona una di esse nel giardino, rimettendo le 4 rimanenti nella pila corrispondente nell'ordine preferito.

Scambia il tuo Personaggio con abilità attiva con uno disponibile a fianco della Plancia Giardino.

Tessere Giardino Speciali

Giardino di Bambù: non è necessario che i lati di questa tessera vengano posizionati adiacenti a particolari tipologie di terreno durante il posizionamento. Tutti i lati del Giardino di Bambù possono causare la chiusura di un terreno. Quando viene posizionato, ottieni 1 Moneta + 1 Moneta per ogni terreno adiacente, indipendentemente dal tipo.

Scenari

- Gli scenari seguenti sono stati testati approfonditamente, tuttavia è possibile combinarne le regole. Per realizzare il vostro scenario personalizzato, seguite le istruzioni e i suggerimenti presenti nella sezione Creare Scenari.
- Qualunque scenario scegliate di utilizzare, potete sempre aggiungere le 3 Tessere Paesaggio Piccolo e le 3 Tessere Paesaggio Grande presenti nell'espansione Golden Age.

paesaggi grandi paesaggi piccoli Tessere Tao

Chang'an

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Decorazioni

Aggiungete Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea.

Personaggi

Aggiungete Taoista, Geomante, Giardiniere e Musicista. Scoprite 3 Personaggi in modo tale da avere più scelta quando otterrete un nuovo Personaggio.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Utilizzate le 4 Lanterne seguenti:

Regole Speciali

Nel corso del turno è possibile utilizzare più di una Lanterna, ma non una già utilizzata.

Festa di Primavera

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Decorazioni

Rimuovete Peonie e Loto dal gioco e aggiungete Farfalla, Anatra, Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea.

Personaggi

Rimuovete Imperatrice, Studente e Mercante dal gioco e aggiungete Nobile, Principessa, Diplomatico, Erudita, Musicista, Taoista, Geomante e Giardiniere.

Paesaggi

Posizionate casualmente i segnalini negli spazi dedicati della Plancia Giardino senza considerare la loro tipologia (Grandi o Piccoli).

Lanterne

Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.

Regole Speciali

Tutti i Personaggi ottengono 1 Moneta per ogni icona Villaggio presente nel proprio Paesaggio attivo. Nel corso del turno è possibile utilizzare più di una Tessera Lanterna, ma non una già utilizzata.

Corte Tang

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Decorazioni

Aggiungete Farfalla e Anatra.

Personaggi

Aggiungete Nobile, Principessa, Diplomatico ed Erudita.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Ogni giocatore sceglie segretamente 4 Lanterne da utilizzare tra le 6 disponibili, dopodiché tutti le scoprono in contemporanea posizionandole sulla propria Plancia Giocatore.

Ristrutturazione

2 giocatori

3/4 giocatori

Tessere

Scegliete casualmente 8 Tessere Tao (quelle con il simbolo dello yin e dello yang sul retro) che contengano un muro e posizionatele in una nuova disposizione come indicato nell'immagine. I muri devono essere rivolti verso il centro della Plancia Giardino. Utilizzate l'immagine per posizionare correttamente i segnalini e rimuovete la Tessera Centrale dal gioco. Utilizzate il resto delle Tessere Tao, in aggiunta alle 15 tessere di ciascuna delle altre tipologie.

Decorazioni

Utilizzate tutte le Decorazioni del gioco base e dell'espansione Golden Age.

Personaggi

Utilizzate tutti i Personaggi del gioco base e dell'espansione Golden Age. Rimuovete l'Imperatore e la Dama prima di distribuire le carte. Durante la Preparazione, date a ciascun giocatore 2 Carte Personaggio. Ciascun giocatore ne sceglierà una da tenere e una da rimuovere dal gioco.
Nessun bonus iniziale viene conferito, nemmeno se è presente l'icona sulla carta. Mettete tutte le Carte Personaggio rimanenti (inclusi Imperatore e Dama) scoperte e disponibili a fianco della Plancia Giardino.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Utilizzate solo le 2 Lanterne seguenti:

Regole Speciali

Tutti i Personaggi ottenuti dai giocatori vengono posizionati sulla Plancia Giardino solo al termine della partita, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.
Durante la partita, utilizzate solamente l'abilità dell'ultimo Personaggio ottenuto.

Giardino delle Pere

2 giocatori

3/4 giocatori

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili, mettete le 16 rimanenti in un'unica pila, mescolatele e rimuovetene 1 dal gioco. Mettete questa pila da parte e pescate le prime 3 tessere, posizionandole a fianco di essa scoperte: queste tessere costituiscono il Mercato.

Decorazioni

Aggiungete tutte le Decorazioni di Golden Age a quelle del gioco base.

Personaggi

Aggiungete tutti i Personaggi di Golden Age a quelli del gioco base. Scoprite i 4 Personaggi in mostra.

Paesaggi

Posizionate 8 Segnalini Paesaggio Grande e 4 Piccolo sulla Plancia Giardino come indicato nello schema.

Lanterne

Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.

Regole Speciali

Potete acquistare una specifica Tessera dal Mercato pagando 1 Moneta se sono presenti 3 tessere o 0 Monete se ne sono presenti solamente 2. Aggiungete subito le Tessere Mercato non appena è presente 1 unica tessera. Se nessuna tessera è disponibile nella pila accanto al Mercato, non riempitela e rimuovete dal gioco l'ultima tessera presente nella pila.

Longji e Yuhuan

2 giocatori

3/4 giocatori

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Decorazioni

Rimuovete Uccellini e Pesci dal gioco e aggiungete Farfalla, Anatra, Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea.

Personaggi

Rimuovete Fanciulla, Poetessa e Funzionario dal gioco e aggiungete Nobile, Principessa, Diplomatico, Erudita, Musicista, Taoista, Geomante e Giardiniere.

Paesaggi

Seguite lo scherma di riferimento.

Lanterne

Utilizzate solo le 2 Lanterne seguenti:

Regole Speciali

Tutti i Personaggi ottengono 1 Moneta per ogni icona Animale nel Paesaggio attivo. Imperatore e Dama ottengono 3 Monete ciascuno se entrambi sono sulla linea di visuale dell'altro.

Creare Scenari

Tessere

Utilizzate sempre tra le 14 e le 17 tessere per tipologia, in base a quanto volete far durare la partita.

Decorazioni

Padiglioni, Ponti e Alberi devono essere sempre inclusi. I seguenti abbinamenti devono essere aggiunti o rimossi integralmente e non possono mai essere separati:

- Vaso Sancai, Bonsai e Ninfea + Taoista
- Peonie e Loto + Imperatrice, Imperatore e Dama
- Uccellini e Pesci + Fanciulla

Anatra e Farfalla possono essere aggiunte o rimosse liberamente.

Personaggi

Utilizzate sempre i seguenti Personaggi: Spada danzante, Monaco, Imperatore, Dama e Architetto. Utilizzate sempre Mercante o Diplomatico, e Fanciulla o Erudita. Cercate di mantenere il numero totale di Personaggi intorno a 16.

Lanterne

Se volete utilizzare la Decorazione Farfalla, fate attenzione ad utilizzare tutte le 4 Lanterne. Se volete utilizzare tutti i Personaggi, fate attenzione a includere la Lanterna che permette di cercare Personaggi/Paesaggi. Il Geomante e il Funzionario danno un buon controllo sulle tessere. Se li utilizzate entrambi, potete evitare di usare la Tessera Lanterna per la scelta tra 5 Tessere Giardino.

Paesaggi

Potete utilizzare sempre tutte le Tessere Paesaggio.

Segnalini Paesaggio

Utilizzate sempre 8 Segnalini Paesaggio Grande e 8 Piccolo sulla mappa. Ricordate che questi segnalini, insieme con le Tessere Giardino, definiscono la durata della partita e l'avanzamento dei tre livelli sulle Plance Giocatore.

Se volete creare una vostra disposizione, cercate di tenere equidistanti questi Segnalini Paesaggio e fate attenzione che non siano troppo distanti dal centro della Plancia Giardino, specialmente nelle partite a 2 giocatori.

Descrizione dei Personaggi

DIPLOMATICO

Abilità del Personaggio: puoi utilizzare Segnalini Paesaggio di diversa tipologia per ripristinare una Lanterna.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni lato della plancia con almeno un'icona Villaggio nel Paesaggio attivo.

GIARDINIERE

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che posizioni una Decorazione Albero.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete (massimo 10) per ciascuna Decorazione nella linea di visuale del Giardiniere.

GEOMANTE

Abilità del Personaggio: durante il tuo turno, puoi pescare le prime due carte dal mazzo delle Decorazioni oppure le prime due Tessere Giardino da una pila coperta. Puoi decidere di posizionare una delle due Decorazioni o una delle due Tessere Giardino anziché effettuare la tua azione normale. Rimetti le Carte Decorazione o le Tessere Giardino non utilizzate in qualsiasi ordine nel rispettivo mazzo.
Preferenza di Visuale: ottieni 2/5/8 Monete a seconda che siano presenti 1/2/3 tipologie di terreno sulla linea di visuale del Geomante.

ERUDITA

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che posizioni una Decorazione diversa da quelle già possedute.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni lato della plancia con almeno un'icona Animale presente nel Paesaggio attivo.

MUSICISTA

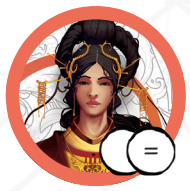
Abilità del Personaggio: ogni volta che posizioni un sentiero adiacente ad un altro sentiero, ottieni sia 2 Monete che l'avanzamento di un tracciato a tua scelta sulla Plancia Giocatore.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete per ogni Personaggio entro la linea di visuale del Musicista.

NOBILE

Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Tessera Giardino con un muro.
Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni icona differente presente nel Paesaggio attivo.

TAOISTA

Abilità del Personaggio: ottieni 3 Monete ogni volta che posizioni un Bonsai, una Ninfea o un Vaso Sancai sulla Plancia Giardino.
Preferenza di Visuale: ottieni 12 Monete e perdi 1 Moneta per ogni icona differente presente nel Paesaggio attivo.



PRINCIPESSA

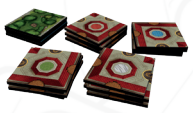
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Tessera Paesaggio con due icone.
Preferenza di Visuale: ottieni 4 Monete per ogni coppia di icone identiche presente nel Paesaggio attivo.

Nell'antica tradizione cinese, spiriti e personaggi soprannaturali rappresentano un importante patrimonio ereditato dagli antenati devoti.
Le storie su demoni, sensitivi o cacciatori di spiriti sono molto diffuse nella letteratura classica.

Con l'introduzione di una meccanica speciale, Ghost Stories aggiunge 4 nuovi scenari. I nuovi Personaggi e Tessere aggiungono un'atmosfera cupa e misteriosa, aumentando l'interazione tra i giocatori, e le nuove Tessere Palazzo arricchiscono l'esperienza di gioco diversificando le strategie per ottenere la vittoria.
Fate buon uso dei nuovi elementi per indebolire gli ospiti dei vostri avversari proteggendo, al contempo, i vostri, e onorate le quattro creature mitologiche delle costellazioni per aggiungere punti al termine della partita.

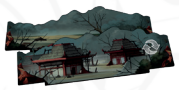
Tang Garden
Ghost Stories

Componenti



20 Tessere Giardino

2 Tessere Paesaggio Grande



2 Tessere Paesaggio Piccolo

5 Carte Decorazione in 5 lingue diverse

3 Decorazioni

4 Plance Animale Guida

4 Carte Personaggio

4 Miniature Personaggio

1 Segnalino Spirito Volpe di legno

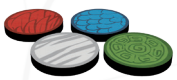
1 Segnalino Ingegnere in metallo

8 Tessere Paesaggio Piccolo di legno

8 Segnalini Paesaggio Grande di legno

1 Borsa con chiusura a cordoncino

24 Segnalini Lanterna di legno



4 Marcatori Animale Guida

4 Segnalini Lanterna Solitaria di legno

Carta Decorazione

Icone delle Carte Decorazione

I punti indicati dalle icone sulle Carte Decorazione vengono segnati al termine della partita.

Gatto
Al termine della partita, posizionate la Carta Gatto sulla vostra Carta Personaggio per neutralizzare gli effetti del Demone.
Ottieni **1** Moneta.

Albero Spettro
Tutte le Decorazioni entro la linea di visuale di un Personaggio perdono il loro valore se posizionate nelle 8 Tessere intorno all'Albero Spettro.
Nota: l'Albero Spettro conta come la collezione set Albero del gioco base.

Tessere Giardino Speciali

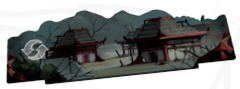
Tempio Maledetto: non è necessario che, una volta posizionata, i lati di questa tessera vengano abbinati a quelli delle tessere adiacenti. Inoltre, tutti i lati del Tempio Maledetto possono causare la chiusura di un terreno. Quando viene posizionato, ottieni 1 Moneta + 1 avanzamento di un tracciato a piacere sulla Plancia Giocatore per ogni sentiero adiacente.

Tessere Paesaggio

Prima della preparazione:

• Aggiungete tutti i 4 Paesaggi aggiuntivi a ogni scenario.

Fenice
L'icona Fenice presente nel Paesaggio è considerata come un'icona Paesaggio qualsiasi e conferisce Monete in base alle Preferenze di Visuale del Personaggio.



Villaggio Fantasma
Sostituite una Tessera Paesaggio già utilizzata con un Villaggio Fantasma, poi rimuovete dal gioco la tessera sostituita.

Terre Desolate
Questa Tessera Paesaggio non ha icone Paesaggio.

Scenari

• Gli scenari seguenti sono stati testati approfonditamente, tuttavia è possibile combinarne le regole.

• Per realizzare il vostro scenario personalizzato, seguite le istruzioni e i suggerimenti presenti nella sezione Creare Scenari.

Crepuscolo in Giardino

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle.

Decorazioni

Aggiungete Farfalla, Anatra, Gatto e Albero Spettro.

Personaggi

Aggiungete Principessa, Geomante, Demone e Spirito Soldato.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

A inizio partita, devono essere tutte spente.

Ospiti indesiderati

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle. Posizionate una delle due miniature Gatto sullo spazio Personaggio libero e rimuovete l'altro Gatto dal gioco.

Decorazioni

Aggiungete Vaso Sancai, Bonsai, Ninfea e Albero Spettro.

Personaggi

Aggiungete Diplomatico, Taoista, Spirito Volpe e Spirito Soldato.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.

Potete usare la Lanterna "Muovere un Personaggio" per spostare il Gatto su uno spazio qualsiasi disponibile sulla plancia (ma non otterrete le 2 Monete aggiuntive).

Regole Speciali

Dopo l'azione principale, i giocatori possono spostare la miniatura Gatto su un nuovo spazio disponibile, ottenendo così 2 Monete. Per spostare il Gatto, ci deve essere uno spazio Personaggio libero sull'ultima Tessera Giardino o l'ultima Decorazione (Ponte o Padiglione) posizionata e queste devono trovarsi in linea retta rispetto all'attuale posizione del Gatto. Lo spazio occupato dal Gatto non può essere occupato contemporaneamente dai Personaggi.

Il Tempio Maledetto

Tessere

Pescate 15 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle. Assicuratevi che il Tempio Maledetto sia tra le Tessere Tao.

Decorazioni

Aggiungete Gatto e Albero Spettro.

Personaggi

Aggiungete Spirito Volpe, Spirito Soldato, Demone e Medium.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Utilizzate le 4 Tessere Lanterna del gioco base.

Regole Speciali

È possibile pescare Tessere Giardino coperte. Se viene pescata una Tessera Giardino coperta, posizionatela nel giardino, altrimenti dovrete rimuoverla dal gioco e saltare il turno. Quando un giocatore pesca la Medium, rimescolate i Personaggi, tranne i Personaggi Spirito in mostra, in modo tale che tutti i Personaggi Spirito siano visibili in cima alla pila. Se necessario, pescate le carte per completare la disposizione.

Punteggio finale

Al termine della partita, tutti i Personaggi Spirito posizionati sulle 8 tessere che circondano il Tempio Maledetto ottengono 2 Monete.

Palazzo Imperiale

Tessere

Pescate 13 tessere per tipologia tra tutte le disponibili e scartate le altre senza guardarle. Aggiungete 4 Tessere Palazzo su ogni pila corrispondente in modo che ciascuna pila sia formata da 17 tessere. Mescolate ciascuna pila e posizionate le Plance Animale Guida intorno alla Plancia Giocatore. Iniziate a posizionare la Plancia Animale Guida del Dragone Azzurro di fronte al primo giocatore che indica l'est, ovvero il punto in cui sorge il sole. Procedete posizionando le altre Plance Animale Guida in senso orario, seguendo la sequenza come indicato di seguito: Uccello Vermiglio (sud), Tigre Bianca (ovest) e Tartaruga Verde (nord). Posizionate tutti i Marcatori Animale Guida sul primo tassello del rispettivo percorso (il primo a sinistra).

Decorazioni

Aggiungete Gatto e Albero Spettro.

Personaggi

Aggiungete Spirito Volpe, Spirito Soldato, Demone e Medium.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Utilizzate le 4 Lanterne seguenti:

Regole Speciali

Quando si prende una Tessera Palazzo, i giocatori possono eseguire due azioni:

1. Avanzate di 1 sulla Plancia Animale Guida in corrispondenza del simbolo mostrato sulla tessera. Posizionate la tessera di fronte a voi per iniziare a costruire il Palazzo. Successivamente, potete aggiungere nuove tessere per proseguire la costruzione, abbinando un lato dorato o uno in legno. Ciascun giocatore ha un massimo di 4 Tessere Palazzo che devono essere posizionate su una griglia di un massimo di 2x2 tessere. IMPORTANTE: se un Marcatore Animale Guida deve avanzare di 1 spazio sulla plancia ma si trova già alla fine del percorso, l'Animale Guida viene scartato dal gioco, perdendo la sua abilità.

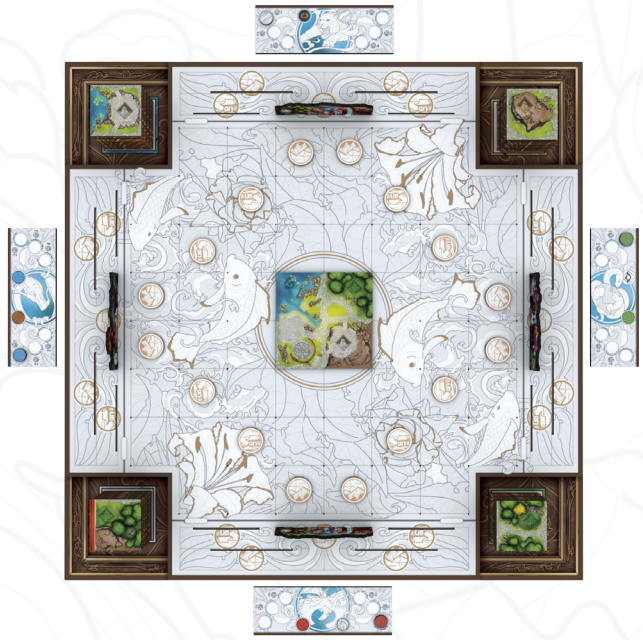
2. Scartate la Tessera Palazzo dalla pila e scegliete una delle due Plance Animale Guida adiacenti alla pila, per avanzare di 1 con un Marcatore Animale Guida. Infine, ottenete 1 Moneta.

Dopo aver preso o scartato una Tessera Palazzo, i giocatori possono utilizzare 3 Segnalini Paesaggio (4 se la partita è a 2 giocatori) per far avanzare 1 marcatore su una Plancia Animale Guida.

Punteggio finale

In base a dove si trova il Marcatore Animale Guida alla fine della partita, ciascun giocatore otterrà Monete aggiuntive. Il Dragone Blu conferirà Monete per ogni icona Legno completa sul Palazzo; la Tigre Bianca per ogni icona Oro sul Palazzo; l'Uccello Vermiglio per ogni Lanterna attiva rimanente e la Tartaruga Verde per ciascuna icona Ponte sulle Carte Decorazione.

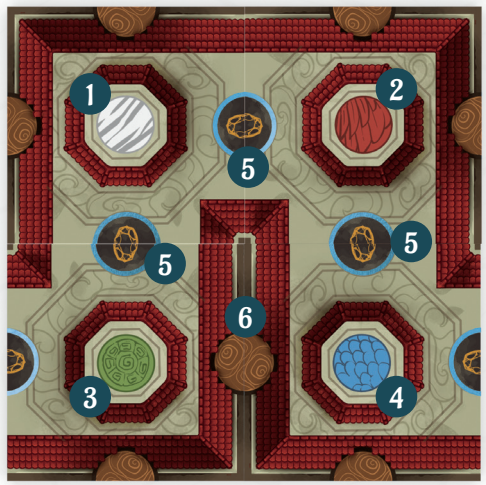
Palazzo Imperiale: Preparazione della Plancia



Palazzo Imperiale: Palazzo completato

(4 Tessere Palazzo)

1. Simbolo Tigre Bianca
2. Simbolo Uccello Vermiglio
3. Simbolo Tartaruga Verde
4. Simbolo Dragone Azzurro
5. Icona Oro completa
6. Icona Legno completa



Palazzo Imperiale: Tracciato Uccello Vermiglio

1. L'Uccello Vermiglio conferirà Monete per ogni Lanterna attiva rimanente

2. Icona Animale Guida

3. Marcatore Animale Guida

4. Al termine della partita, ciascuna Lanterna attiva conferirà 2 Monete.

Creare Scenari

Tessere

Utilizzate sempre tra 14 e 17 tessere per tipologia, o da 16 a 17 tessere se preferite giocare con le Tessere Palazzo Imperiale. È necessario includere anche le Plance Animale Guida. Potete includere a vostro piacimento il Tempio Maledetto.

Personaggi e Decorazioni

Includete sempre lo Spirito Soldato. Gatto e Demone devono essere aggiunti o rimossi integralmente e non possono mai essere separati. Medium, Spirito Volpe e Albero Spettro possono essere aggiunti o rimossi individualmente, in base a quanto desiderate interagire nel gioco.

Lanterne

Se preferite giocare con la Medium e/o il Demone e, soprattutto, se state giocando con il Palazzo Imperiale, assicuratevi di giocare con quattro Lanterne. Le Lanterne che permettono di scegliere un Personaggio/Paesaggio e di scambiare i Personaggi garantiscono una maggiore interazione tra i giocatori.

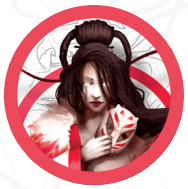
Paesaggi

Utilizzate sempre tutte le Tessere Paesaggio dalla Ghost Stories, ma rimuovete il Villaggio Fantasma dal gioco se non vi piace l'interazione diretta.

Descrizione dei Personaggi

DEMONE

Abilità del Personaggio: tutti gli altri giocatori dovranno pagare 1 Moneta per rispristinare le Lanterne esaurite. Se il giocatore non può giocare, le Lanterne non potranno essere ripristinate. Se i giocatori utilizzano la Farfalla, ignorare l'Abilità del Personaggio.
Preferenza di Visuale: ottieni 6 Monete. Quando il Demone infesta il giardino, tutti i Personaggi perdono 1 Moneta, o 3 se sono nella sua linea di visuale, a meno che non abbiano un Gatto. Questo potere è valido soltanto per i Personaggi ottenuti da altri giocatori.



SPIRITO VOLPE

Abilità del Personaggio: il Segnalino Spirito Volpe può essere posizionato su qualsiasi Personaggio ottenuto da un giocatore, ottenendo le sue abilità e la sua Preferenza di Visuale.

MEDIUM

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che tu o un giocatore utilizzate l'abilità speciale di una Lanterna.
Preferenza di Visuale: ottieni 8 Monete. Tutti i Personaggi intorno alla Medium **entro un perimetro di 8 tessere perderanno 1 Moneta.**

SPIRITO SOLDATO

Abilità del Personaggio: una volta per turno, il giocatore può spendere una Moneta per eliminare una Decorazione dalla plancia, rimuovendola dal gioco senza influire sul punteggio del giocatore che l'ha posizionata. Le Decorazioni con i Personaggi posizionati sopra non possono essere rimosse.
Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete se lo Spirito Soldato non vede alcuna icona Muro nel Paesaggio attivo. Ottieni 7 Monete se lo Spirito Soldato non vede almeno un'icona Muro nel Paesaggio attivo.

Componenti aggiuntivi

Albicocca

È possibile aggiungere l'Albicocca al gioco base, in qualsiasi scenario di Golden Age e Ghost Stories.

Albicocca
Al termine della partita, l'Albicocca può essere considerata come un Albero aggiuntivo di una collezione set, che può essere formata da massimo 5 Alberi.
Se possedete sei diversi Alberi, il sesto sarà considerato l'Albero principale di una nuova collezione set.

Cigno

È possibile aggiungere il Cigno al gioco base, in qualsiasi scenario di Golden Age e Ghost Stories.

Cigno
Al termine della partita, il Cigno può essere considerato come qualsiasi Carta Decorazione a vostro piacimento.
Se al termine della partita c'è più di un Cigno, questo effetto verrà attivato seguendo l'ordine dei turni.

Viandante

È possibile aggiungere il Viandante al gioco base, in qualsiasi scenario di Golden Age e Ghost Stories.

Abilità del Personaggio: una volta per turno, il giocatore può tornare al livello di un elemento della sua plancia personale per avanzare di un livello su un altro elemento. Se non si trova su uno spazio bonus (Monete o Personaggio), il Viandante non può tornare indietro di un livello su un elemento.
Preferenza di Visuale: ottieni 1 Moneta per ciascuna Decorazione nella linea di visuale del Viandante. La sua linea di visuale può essere orientata verso tutte e quattro le direzioni.

Erborista

L'Erborista può essere aggiunta al gioco base o a uno scenario di Golden Age, garantendo di avere tutte le tre Tessere Tempio tra quelle Tao che verranno giocate.

Abilità del Personaggio: una volta per turno, il giocatore può posizionare uno dei tre Segnalini Erba in possesso sulla carta di un altro Personaggio in gioco o di uno disponibile nella riserva, per utilizzarne l'abilità fino alla fine del turno.
Il giocatore può saltare un turno per recuperare i segnalini utilizzati. Se, tuttavia, eseguendo tale azione un Segnalino Erba non viene recuperato, resterà sulla carta fino al termine della partita.
Preferenza di Visuale: ottieni 5 Monete per ciascuna Tessera Giardino con un Tempio nella linea di visuale dell'Erborista.

Scenari

Erborista

Tessere

Utilizzate solo quindici tessere di ciascuna tipologia ma assicuratevi di avere tutte le 3 Tessere Tempio tra quelle Tao che verranno giocate.

Decorazioni

Utilizzate tutte le Decorazioni del gioco base e dell'espansione Golden Age.

Personaggi

Riponete il Mercante nella scatola e aggiungete Erborista, Giardiniere, Principessa, Musicista, Taoista e Diplomatico al gioco base.

Paesaggi

Seguite le regole del gioco base.

Lanterne

Utilizzate le 4 Lanterne seguenti:

Regole Speciali

Se un giocatore ha deciso di posizionare una Decorazione nel turno precedente, prima di scoprire una nuova tessera posizionate una Moneta accanto a ciascuna pila, mantenendo la tessere scoperta. Durante la partita, potrebbero esserci più Monete accanto a ciascuna pila.

Se un giocatore sceglie una tessera, otterrà anche le Monete accanto a essa, mentre le Monete rimanenti resteranno lì.

Quando pescate delle Decorazioni, pescate sempre un'altra carta (tre carte più una per ciascuna tessera nascosta).

Punteggio finale

Se sono presenti almeno quattro Decorazioni nella rispettiva linea di visuale, tutti i Personaggi nel giardino otterranno 2 Monete aggiuntive.

Al termine della partita, tutti i Personaggi otterranno 1 Moneta per ciascun Segnalino Erba posizionato sulla propria carta.

Nell'espansione Tang Garden: Seasons,
i giocatori esploreranno numerosi nuovi scenari
che introducono modifiche significative al gioco base.
I giocatori potrebbero dover collaborare condividendo vittorie e
sconfitte, competere per raccogliere il maggior numero di foglie
o persino costruire magnifiche Pagode all'interno dei giardini.
Ogni scenario di gioco offre nuove componenti
e meccaniche per creare esperienze completamente originali
nel corso della creazione del Giardino Imperiale.

La maggior parte delle componenti incluse in questa espansione può essere usata
in qualsiasi scenario. Al termine di questo regolamento è presente anche
un elenco delle varie componenti con suggerimenti sul loro funzionamento.
Consigliamo l'utilizzo di questi scenari suggeriti nelle prime partite
prima di passare a sperimentare le combinazioni offerte dalle nuove componenti.

Tang Garden
seasons

Scenario Estate

Panoramica

L'Imperatore e la Dama hanno una posizione decisa per quanto riguarda la realizzazione del giardino, e hanno incaricato tutti gli architetti di collaborare per portare a compimento la loro visione. In questo scenario, i giocatori devono lavorare in squadra perché la vittoria o la sconfitta sono condivise fra tutti. L'Imperatore e la Dama hanno incaricato due Supervisori di monitorare tutte le aggiunte di terreni al giardino, pertanto i giocatori devono lavorare di strategia per spingere i Supervisori nella direzione migliore, volta al completamento delle richieste specifiche dell'Imperatore e della Dama. I Supervisori seguiranno con attenzione i vari progressi ma, se disapproveranno le scelte fatte troppe volte, gli architetti verranno sollevati dal proprio incarico e perderanno la partita!

Questo scenario può essere giocato anche in solitaria, con le modifiche necessarie evidenziate in questo colore.

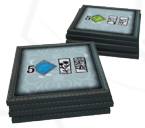
Basi colorate

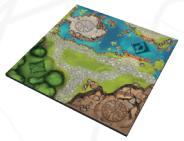
Si consiglia di rimuovere tutte le basi colorate dalle miniature all'inizio della partita; ogni giocatore prenderà un set di basi del proprio colore durante la fase di preparazione. Ogni volta che un giocatore ottiene una miniatura, deve montarla su una base del proprio rispettivo colore. Le basi colorate sono dotate di una freccia che serve per indicare la direzione verso cui è rivolta la miniatura una volta posizionata nel giardino.

Basi trasparenti per Lanterne volanti

Fissate una base trasparente al fondo di ciascuna Tessera Lanterna volante prima di giocarle per la prima volta.

Componenti


12 - Tessere Richiesta


1 - Tessera Centrale Estate

1 - Miniatura Personaggio Attrice

1 - Carta Personaggio Attrice

2 - Segnalini Supervisore

8 - Marcatori Richiesta

4 - Segnalini Lanterna: Azione combo (una per giocatore)

4 - Schede riassuntive scenario

4 - Segnalini Approvazione

6 - Segnalini Decorazione Panorama

9 - Carte Decorazione Panorama

1 - Tessera Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

1. Posizionate la Tessera Centrale Estate al centro della plancia, in sostituzione della Tessera Iniziale del gioco base. La Tessera Centrale Estate può essere orientata in qualsiasi direzione.

1.1 Posizionate i Segnalini Supervisore sulla tessera iniziale, uno su ciascuno spazio Personaggio dedicato.

5. Rimuovete tutte le Carte e Miniature Padiglione del gioco base, rimettendole nella scatola. Poi, aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Panorama alle altre Decorazioni e aggiungete le 9 Carte Decorazione Panorama al mazzo delle Decorazioni.

Non aggiungete altre Carte Decorazione al mazzo delle Decorazioni.

6. Tutti i giocatori devono sostituire il Segnalino Lanterna **Muovere un Personaggio**[02] con il **Segnalino Lanterna Azione Combo**[07].

6.1 Ogni giocatore prende una scheda riassuntiva scenario.

In solitaria: prepara solo la plancia e l'area per un giocatore. Tutte le altre componenti per i giocatori vanno rimesse nella scatola.

Rimuovi i 2 Segnalini Lanterna seguenti dalla Plancia Giocatore: **Doppia Decorazione**[01] e **Doppio posizionamento di Tessere**[03].

7. Prendete le Carte Personaggio dell'Imperatore e della Dama e posizionatele sul tavolo a faccia in su. Formate il mazzo con la Carta Attrice e gli altri Personaggi, mescolatelo, e poi posizionate il Segnalino Lanterna corrispondente (**Ignorare Spazio Personaggio**[06]) vicino alle Carte Personaggio in mostra.

7.1 Posizionate le due Carte Personaggio pescate a faccia in su vicino all'Imperatore e alla Dama, per avere un totale di quattro Carte scoperte.

9. Posizionate sempre i Segnalini Paesaggio sulla plancia usando la disposizione per 3 o 4 giocatori.

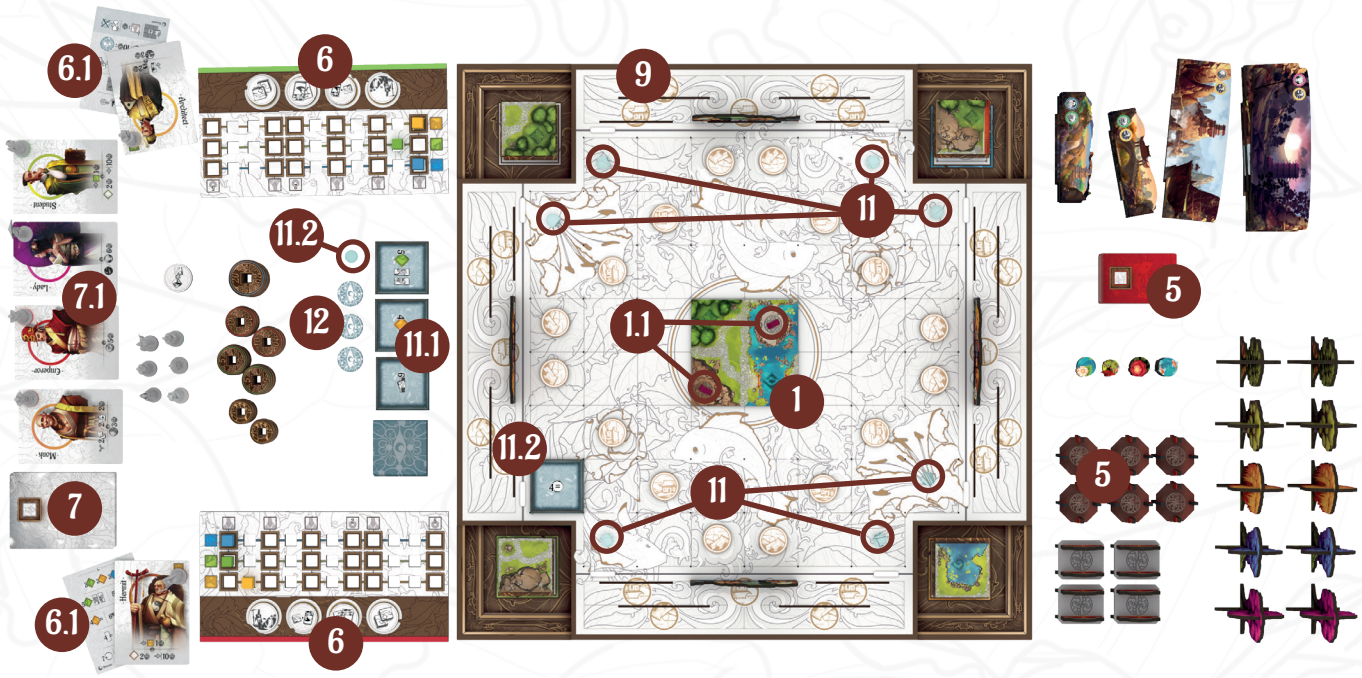
11. Posizionate i Marcatori Richiesta in modo che ce ne sia uno su ogni spazio adiacente ai vertici del giardino.

11.1 Mescolate le Tessere Richiesta e scoprite le prime tre di fianco al mazzo per mettere in mostra le richieste.

11.2 I giocatori devono pescare una Tessera Richiesta aggiuntiva e decidere insieme dove posizionarla, sostituendo uno dei Marcatori Richiesta con la tessera appena pescata. Posizionate il Marcatore Richiesta vicino alle richieste in mostra.

12. Scegliete uno dei seguenti livelli di difficoltà e posizionate il numero indicato di Segnalini Approvazione sulla sinistra, con il simbolo dell'occhio scoperto.

Facile - 4 Segnalini Approvazione
Normale - 3 Segnalini Approvazione
Difficile - 2 Segnalini Approvazione



Gioco

Ogni giocatore svolge il proprio turno, procedendo in senso orario come nel gioco base, ma la differenza è che si può discutere e collaborare durante ogni turno, dato che la vittoria o la sconfitta sono condivise fra tutti. Ci sono nuovi vincoli che limitano il posizionamento delle Tessere Giardino, ma anche nuove azioni opzionali che servono per aiutare a soddisfare i desideri dell'Imperatore e della Dama.

Sebbene i giocatori debbano discutere e lavorare insieme, la decisione finale spetta sempre a chi sta giocando attivamente il turno, e tutte le Monete spese devono venire dalla riserva del giocatore attivo.

Costruzione del giardino e ruolo dei Supervisori

Ogni volta che un giocatore aggiunge alla plancia una nuova Tessera Giardino, questa deve essere posizionata in modo da essere adiacente ortogonalmente o diagonalmente ad almeno un Supervisore.

Le Tessere Giardino **non** possono essere posizionate sopra una Tessera Richiesta o un Marcatore Richiesta.

Come regola di posizionamento, le Tessere Richiesta sono circondate da muri su tutti i lati.

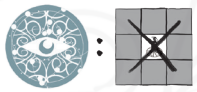
Nuove azioni opzionali

Ci sono sei nuove azioni opzionali che i giocatori possono usare durante i turni. Alcune di queste suscitano la disapprovazione dei Supervisori, che richiede l'uso di un Segnalino Approvazione. L'utilizzo viene marcato girando a faccia in giù un Segnalino Approvazione, in modo che il simbolo dell'occhio non sia più visibile. Usate queste azioni con accortezza, dal momento che si scontrano con i desideri dell'Imperatore e della Dama, e ricevere troppa disapprovazione vi farà perdere la partita.

Muovi Supervisore

Utilizza un Segnalino Approvazione per muovere un Segnalino Supervisore in uno spazio Personaggio non occupato nel giardino (su Tessere, Ponti, Panorami o Padiglioni).

Ignora Supervisori



Utilizza un Segnalino Approvazione quando posizioni una Tessera Giardino per ignorare le limitazioni del Supervisore. La Tessera Giardino può essere posizionata ortogonalmente adiacente alla Tessera Centrale o a qualsiasi altra Tessera Giardino presente.

Scambia Tessere Richiesta

Utilizza un Segnalino Approvazione per scambiare una Tessera Richiesta non completata sulla plancia con una tra quelle messe in mostra.

Posiziona una Tessera Richiesta

10 :

Il giocatore attivo può spendere 10 delle sue Monete per prendere una delle Tessere Richiesta in mostra e posizionarla sulla plancia in corrispondenza di un Segnalino Richiesta. Rimuovete il Segnalino Richiesta e posizionatelo vicino alle Richieste in mostra. Poi, aggiungete una nuova Tessera Richiesta a quelle in mostra, per avere un totale di 3 tessere scoperte.

In solitaria: questa azione costa 15 Monete invece di 10.

Ripristina Segnalino Approvazione

10 :

Il giocatore attivo può spendere 10 delle sue Monete per ripristinare un Segnalino Approvazione che è già stato utilizzato. Girate il segnalino in modo che il simbolo dell'occhio sia di nuovo visibile.

In solitaria: questa azione costa 15 Monete invece di 10.

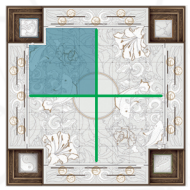
Completa una Tessera Richiesta

:

Il giocatore attivo può completare una Tessera Richiesta attualmente sulla Plancia Giardino che non sia occupata da un Marcatore Richiesta.

Per completare la Tessera Richiesta, bisogna soddisfare i requisiti che indica. Esistono due tipi di condizioni: quadrante e paesaggio.

Quando viene soddisfatto un requisito di una Tessera Richiesta, posizionate un Marcatore Richiesta sopra la tessera per mostrarne il completamento. Ogni Tessera Richiesta può ospitare al massimo 1 Marcatore Richiesta, il che significa che può essere completata solo una volta.Per concludere, ripristinate 1 Segnalino Approvazione, se possibile.



REQUISITI DEI QUADRANTI

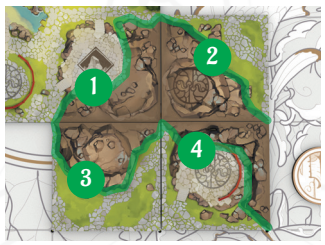
Ogni requisito dei quadranti è rappresentato da una o più icone che devono essere presenti (nella quantità indicata o superiore) all'interno dello stesso quadrante della Plancia Giardino in cui si trova la relativa Tessera Richiesta.

3 vegetazione, 3 rocce e 3 acqua sulle Tessere Giardino.

5 vegetazione sulle Tessere Giardino, 1 Decorazione Pesci e 1 Decorazione Uccellini.

5 acqua sulle Tessere Giardino, 1 Decorazione Peonie e 1 Decorazione Loto.

4 rocce sulle Tessere Giardino in gruppo, vale a dire in cui ognuna è adiacente ad almeno un'altra roccia. Queste rocce non devono per forza essere in uno spazio chiuso.



3 Personaggi posizionati.

3 Decorazioni Padiglione.

6 Tessere con muri. Le Tessere Richiesta sul quadrante sono a loro volta considerate muri per il completamento del requisito.

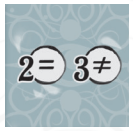
4 Decorazioni differenti.

4 Alberi di qualsiasi tipo.

REQUISITI DEL PAESAGGIO

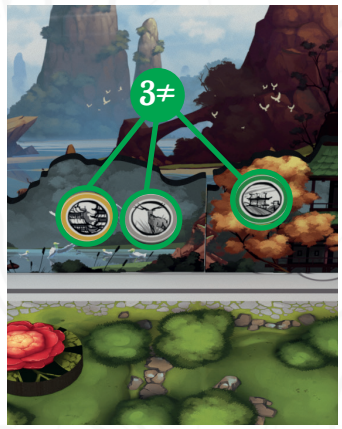
Ogni requisito del Paesaggio è rappresentato da una o più icone che devono essere presenti (nella quantità indicata o superiore) sui Segnalini Paesaggio entro l'area di Paesaggio più vicina alla Tessera Richiesta.

7 o più icone di qualsiasi tipo.



2 o più icone identiche e 3 o più icone differenti.

4 o più icone identiche.



Decorare il giardino

In questo scenario i giocatori ottengono Carte Decorazione e posizionano Segnalini Decorazione in base alle regole del gioco base, ma con uno scopo diverso. I Segnalini Decorazione non vengono posizionati per guadagnare Monete, ma solo per soddisfare le condizioni delle Tessere Richiesta, avanzare sui tracciati e aggiungere nuovi spazi Personaggio nel giardino. Ciò significa che quando un giocatore usa una Carta Decorazione per posizionare un nuovo Segnalino Decorazione nel giardino, tale carta potrà poi essere scartata perché non avrà più alcun effetto.

Le Carte Decorazione non forniscono Monete ai giocatori.

:

Quando viene svolta un'azione "Posizionare una Decorazione", se nessuna delle Carte Decorazione pescate permette di piazzare un Segnalino Decorazione sulla plancia secondo le regole, allora scartate tutte le Carte Decorazione e utilizzate 1 Segnalino Approvazione.

In solitaria: Se il segnalino di avanzamento del giocatore è nella posizione più a destra, allora il giocatore guadagna 1 Moneta per ogni successivo avanzamento su questo tracciato per il resto della partita.

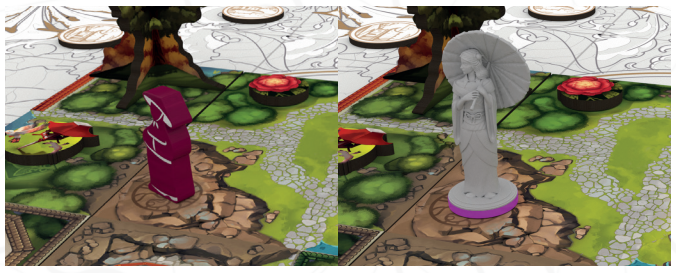
Ottenere i Personaggi

:

In questo scenario, i giocatori ottengono i Personaggi in base alle regole del gioco base, ma il tempismo dei punteggi è diverso. Quando una miniatura di un Personaggio viene posizionata nel giardino, il giocatore attivo ottiene **immediatamente** Monete in base alle condizioni di punteggio sulla carta del Personaggio. A quel punto, la Carta Personaggio può essere scartata, dal momento che non ha più alcun effetto.

IMPERATORE E DAMA

L'Imperatore e la Dama iniziano il gioco ammirando la costruzione del giardino da lontano, ma con l'avanzare del gioco potrebbero decidere di assumere un ruolo più attivo. Le Carte Personaggio di ciascuno sono inizialmente in mostra a faccia in su, e i giocatori possono ottenerle come accade per gli altri Personaggi, con un'unica eccezione: le miniature dell'Imperatore della Dama devono sostituire i Segnalini Supervisore nel giardino, anche se la tessera è occupata o non c'è alcuno spazio Personaggio su di essa. Il Segnalino Supervisore viene rimosso dal gioco, e il Personaggio fa immediatamente guadagnare Monete al giocatore attivo, ma i giocatori avranno un Supervisore in meno accanto al quale posizionare le Tessere Giardino. Quando sia l'Imperatore che la Dama saranno stati posizionati, allora non ci saranno più Supervisori, **e** sarà possibile posizionare altre Tessere Giardino soltanto tramite l'azione gratuita **Ignora Supervisori**.



Vittoria e sconfitta

La partita termina immediatamente al raggiungimento di una delle seguenti condizioni:

Tutti i giocatori vincono

- Immediatamente, non appena vengono completate le 8 Tessere Richiesta sulla Plancia Giardino.

Tutti i giocatori perdono

- Immediatamente, se serve un Segnalino Approvazione, ma sono già stati usati tutti e nessuno presenta l'icona con l'occhio.
- Se il mazzo di pesca delle Carte Decorazione finisce al **termine del turno di un giocatore**.

Scenario Autunno

Panoramica

L'autunno è arrivato, e le magnifiche foglie multicolori degli alberi stanno iniziando a cadere. Mentre lavorano al giardino, gli architetti dovranno raccogliere le foglie e cercare di tenere le più belle per sé.

In questo scenario, i giocatori collezionano le foglie cadute e decidono strategicamente dove posizionarle. Ogni foglia donata aumenterà il valore del termine della partita. Questa azione fa sì che le foglie dello stesso colore già in possesso di un giocatore valgano più Monete ma, allo stesso tempo, aumenta il valore delle foglie dello stesso colore degli avversari, quindi bisogna prestare attenzione!

Componenti

5 - Sacchetti

1 - Miniatura Personaggio Pittrice

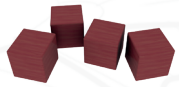
1 - Carta Personaggio Pittrice

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

4 - Tessere Lanterna: Pescare 3 Carte Decorazione aggiuntive (una per giocatore)

4 - Schede riassuntive scenario

32 - Segnalini Foglia (8 gialli, 8 rossi, 8 blu, 8 verdi)


4 - Cubetti rossi

4 - Plance Giocatore Autunno

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

4. Aggiungi le 4 Carte Decorazione Martin pescatore e 4 Bambù al mazzo e mescolalo.

5. Aggiungi i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Ogni giocatore rimette il proprio Segnalino Lanterna **Muovere un Personaggio**[02] nella scatola e lo sostituisce con un Segnalino Lanterna **Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive**[05].

6.1 Ogni giocatore posiziona una Plancia Giocatore Autunno sopra la propria Plancia Giocatore. Tutte le Plance Giocatore Autunno sono identiche fra di loro e hanno due facce differenti. Tutti i giocatori devono scegliere la stessa faccia, e poi posizionare di fronte a loro la plancia con quella faccia scoperta. Poi, bisogna posizionare un cubetto rosso sulla posizione che indica un numero di punti pari al numero di giocatori. I giocatori non ottengono alcun beneficio di quelli elencati sopra allo spazio in cui è stato posizionato il cubetto rosso.

7. Formate il mazzo con la Carta Pittrice e gli altri Personaggi, e poi mescolatelo.

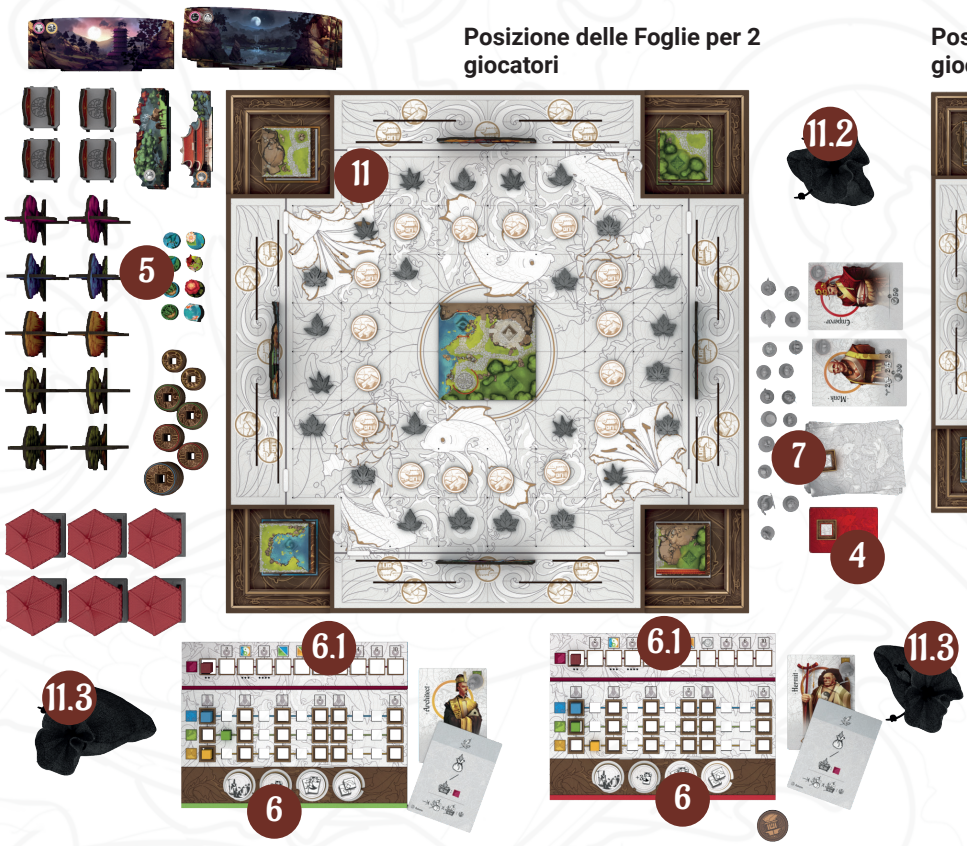
11. Posizionate due unità di Segnalini Foglia di ciascun colore vicino alla Plancia Giardino. Mettete il resto dei Segnalini Foglia in un sacchetto, che d'ora in poi verrà denominato Sacchetto Donazione.

11.1 Tirate fuori i Segnalini Foglia in maniera casuale dal Sacchetto Donazione e posizionateli sulla Plancia Giardino, facendo riferimento all'immagine sottostante per il loro posizionamento. Al termine di questa fase, il Sacchetto Donazione dev'essere vuoto.

11.2 Dalla pila dei Segnalini Foglia messi da parte, posizionate 1 Segnalino Foglia di ciascun colore (4 in totale) nel Sacchetto Donazione. Posizionate in ciascun sacchetto vuoto uno dei 4 Segnalini Foglia rimanenti. D'ora in poi, questi sacchetti verranno denominati Sacchetti Punteggio.

11.3 Ogni giocatore prende un Sacchetto Punteggio casuale e lo posiziona di fronte a sé. I giocatori possono guardare il contenuto del proprio Sacchetto Punteggio, ma non di quello altrui.
I Sacchetti Punteggio non scelti vanno rimessi nella scatola, senza tirare fuori i Segnalini Foglia che celano al loro interno.

Posizione delle Foglie per 2 giocatori



Posizione delle Foglie per 3-4 giocatori

• Gioco •

Ottenere Segnalini Foglia

Ogni volta che un giocatore posiziona una Tessera Giardino in una posizione con un Segnalino Foglia, deve rimuovere quest'ultimo e scegliere immediatamente se donarlo o incassarne il punteggio.

Donare la Foglia

Posizionate il Segnalino Foglia nel Sacchetto Donazione **senza** guardare quali altri Segnalini Foglia contiene il sacchetto.
I Segnalini Foglia dentro il Sacchetto Donazione influenzeranno il valore in Monete dei Segnalini Foglia in possesso di ciascun giocatore a fine partita.

Il giocatore sposta poi il proprio cubetto rosso di uno spazio verso destra sulla Plancia Giocatore Autunno, e ottiene il beneficio di tale nuova posizione. Se il cubetto rosso è già nella posizione più a destra, il giocatore può comunque donare Foglie, ma non otterrà ulteriori benefici.

Incassare il punteggio della Foglia

Posizionate il Segnalino Foglia nel Sacchetto Punteggio del giocatore attivo. A fine partita, tutti i Segnalini Foglia all'interno dei Sacchetti Punteggio hanno un valore in Monete che dipende dai Segnalini Foglia contenuti nel Sacchetto Donazione.

• Punteggio delle foglie a fine partita •

Oltre al procedimento di calcolo del punteggio del gioco base, i giocatori ottengono Monete in base ai Segnalini Foglia che hanno nel Sacchetto Punteggio. Ogni giocatore deve rimuovere tutti i Segnalini Foglia dai propri Sacchetti Punteggio, e poi fare lo stesso con il Sacchetto Donazione.

Ogni Segnalino Foglia posseduto fa guadagnare Monete in quantità pari al numero di Segnalini Foglia dello stesso colore contenuti nel Sacchetto Donazione.

Rosso 2x4= 8
Verde 1x3= 3
Giallo 2x1=2
Blu 0X1=0
Totale = 13

Scenario in solitaria Autunno

• Preparazione •

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posiziona i 28 Segnalini Caduta sugli spazi lungo il perimetro della Plancia Giardino. Poi, posiziona coppie casuali di Segnalini Foglia sulle posizioni dedicate nella Plancia Giardino.

4. Prima di mescolare il mazzo delle Decorazioni, rimuovi le 9 Carte Padiglione e rimettile nella scatola.Non aggiungere altre Carte Decorazione al mazzo delle Decorazioni.

6. Usa solo i 2 Segnalini Lanterna seguenti: **Doppio posizionamento di Tessere**[03] e **Selezionare Personaggio/ Paesaggio**[04] dal gioco base.

9. I Segnalini Paesaggio non vengono utilizzati, quindi rimettili nella scatola.

11. Dividi le Carte Tramonto in chiare (A) e scure (B), creando due mazzi, e poi mescola ciascuno separatamente. Posiziona i due mazzi a faccia in su vicino alla Plancia Giardino.

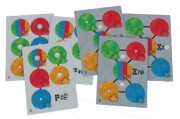
• Panoramica •

L'autunno è arrivato, e le magnifiche foglie multicolori degli alberi stanno iniziando a cadere. Un architetto è stato incaricato di lavorare al giardino, dove dovrà raccogliere le foglie e conservare quelle più belle per ammirarle più tardi. L'architetto dovrà correre contro il tempo per completare il giardino prima di esaurire le risorse.

• Componenti •

32 - Segnalini Foglia
(8 gialli, 8 rossi, 8 blu, 8 verdi)

28 - Segnalini Caduta



6 - Carte Tramonto
(3 chiare, 3 scure)

• Gioco •

In questo scenario il giocatore deve costruire il giardino velocemente, dovendo tenere conto di un fattore in più. È infatti necessario rimuovere Segnalini Foglia specifici per ottenere le ricompense migliori. Dopo una serie di azioni le Carte Decorazione vengono rimosse dal mazzo, e il giocatore perde se **esaurisce le Carte Decorazione** o se **si esaurisce la pila su una Tessera Giardino qualsiasi**.

Azione Costruire il Giardino e i Segnalini Foglia

Ogni volta che il giocatore costruisce una Tessera Giardino, deve prendere e attivare entrambi i Segnalini Foglia che la occupavano.

Ogni Segnalino Foglia ottenuto viene posizionato a faccia in su sopra una Carta Tramonto scoperta: una foglia sulla carta chiara e l'altra su quella scura. I Segnalini Foglia vanno posizionati sui cerchi colorati, e i colori delle foglie **possono** differire. Ogni cerchio colorato può contenere un Segnalino Foglia.

Il primo Segnalino Foglia posizionato su una Carta Tramonto deve andare sul cerchio colorato con il pallino bianco al centro.

Tutti i Segnalini Foglia successivi vanno posizionati sui cerchi colorati connessi tramite una linea a quelli già occupati.

Se un Segnalino Foglia viene posizionato su un cerchio colorato con un'icona bonus, il giocatore ottiene quel bonus solo se il Segnalino Foglia e il cerchio sono dello stesso colore, o se il cerchio contiene tutti e quattro i colori.

Se c'è un'icona bonus circondata da più cerchi colorati, il giocatore ottiene quel bonus solo dopo che tali cerchi sono stati occupati e se i rispettivi Segnalini Foglia ne rispettano il colore.

Pesca Carte Decorazione nel numero indicato, prendine 1 e scarta le restanti.

Posiziona il numero indicato di Tessere Paesaggio del tipo indicato.

Una volta occupati tutti e cinque i cerchi colorati, il giocatore ottiene il bonus di completamento solo se tutti i Segnalini Foglia che li occupano sono del colore corrispondente al rispettivo cerchio. Dopodiché, tutti i Segnalini Foglia vengono in ogni caso rimossi dal gioco insieme alle Carte Tramonto che occupavano. Nella rara eventualità in cui un giocatore prenda dei Segnalini Foglia ma non ci siano più Carte Tramonto su cui posizionarli, i Segnalini Foglia vengono rimossi dal gioco senza attivare alcun effetto.

Modifica al ripristino delle Tessere Giardino

Dopo aver ripristinato le pile delle Tessere Giardino, pesca un numero di Carte Decorazione pari al numero di Tessere Giardino che sono state girate e rimuovile dal gioco.

Posizionare le Decorazioni Padiglione

Ogni volta che viene posizionata una Tessera Giardino che presenta un'icona Padiglione, posiziona immediatamente un Segnalino Decorazione Padiglione sopra tale icona.

Modifica all'azione Posizionare una Decorazione

Dopo aver portato a termine un'azione Posizionare una Decorazione, rimuovi dal gioco tutte le Tessere Giardino scoperte ai vertici della Plancia Giardino. Poi, ripristina i vertici in modo da avere 4 nuove Tessere Giardino scoperte. Anche se hai scoperto queste Tessere Giardino, non rimuovere alcuna Carta Decorazione.

Modifica a Ottenere un Personaggio

Dopo aver selezionato una Carta Personaggio durante un'azione Ottenere un Personaggio, il giocatore deve fare quanto segue:

- Se ha utilizzato una Tessera Lanterna per prendere un Personaggio dal mazzo, allora non deve fare altro.
- Se ha preso un Personaggio scoperto, allora deve rimuovere l'altro Personaggio scoperto dal gioco e poi pescare 2 Carte Personaggio dal mazzo, e posizionarle scoperte vicino alla Plancia Giardino.
- Se il Personaggio ottenuto è stato preso dalla cima del mazzo, allora pesca la Carta Personaggio in cima al mazzo e la rimuove dal gioco senza guardarla.

Modifica al Personaggio Mercante

La pila degli scarti delle Carte Decorazione non è presente in questo scenario. Ciò significa che l'effetto del Personaggio Mercante, che consiste nello spendere Monete per pescare dalla cima della pila degli scarti, viene ignorato.

Fine partita e punteggio

Una volta soddisfatte le condizioni per fare terminare la partita, non è più possibile proseguire. In base a come termina la partita, il giocatore può ottenere Monete come di consueto o perdere immediatamente.

Condizioni di sconfitta immediata

- Una delle quattro pile di Tessere Giardino si esaurisce.
- Il mazzo di Carte Decorazione si esaurisce.

Requisiti di punteggio

Purché almeno uno dei seguenti requisiti sia soddisfatto, il giocatore può procedere al calcolo delle Monete di fine partita:

- Tutti gli spazi sulla Plancia Giardino sono occupati da Tessere Giardino o Segnalini Caduta.
- Tutte e 6 le Carte Tramonto sono state completate.
- Se almeno un cubetto su un tracciato degli elementi sulla Plancia Giocatore ha raggiunto lo spazio più a destra.

Valutazione del punteggio

Dopo aver calcolato l'ammontare delle Monete a fine partita, il giocatore o perde o vince la partita conquistando il titolo appropriato:

- **Meno di 85 Perdi la partita**
- **85 Architetto reale**
- **100 Architetto leggendario**
- **120 Architetto imperiale**

Scenario Inverno

Panoramica

L'inverno è arrivato e con esso il freddo, che costringerà i giocatori a focalizzarsi sull'espansione del giardino attorno al palazzo per proteggerlo. Il palazzo è grande, e perciò il giardino avrà meno spazio per le decorazioni e gli elementi esterni. In compenso, i giocatori potranno migliorare anche il palazzo stesso espandendone il tetto, in modo da ottenere potenti bonus, e dovranno cercare di marcare il vertice migliore della struttura con il loro dragone.

Componenti

4 - Tessere Tetto a L

16 - Tessere Tetto Giardino

4 - Segnalini Dragone di legno (uno per giocatore)

1- Tessera Tetto Centrale

4 - Schede riassuntive scenario

1 - Carta Personaggio Consigliere

1 - Miniatura Personaggio Consigliere

4 - Segnalini Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio (una per giocatore)

4 - Segnalini Lanterna: Pescare 3 Carte Decorazione aggiuntive (una per giocatore)

4 - Dischetti Dragone (1 giallo, 1 verde, 1 blu, 1 grigio)

16 - Carte Decorazione Tetto

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate la Tessera Tetto Centrale al centro della Plancia Giardino, con il lato dello scenario Inverno rivolto verso l'alto. L'orientamento non ha importanza. La Tessera Iniziale del gioco base non viene utilizzata.

2.1 Posizionate le 4 Tessere Tetto a L attorno alla Tessera Tetto Centrale, in modo che le 5 tessere creino una griglia di 4x4, che d'ora in poi verrà definita Area del Tetto. Le Tessere Tetto a L possono essere posizionate in qualsiasi ordine attorno alla Tessera Tetto Centrale.

2.2 Posizionate i Dischetti Dragone corrispondenti su ciascuna icona tonda colorata ai vertici delle 4 Tessere Tetto a L.

3. Dopo aver separato i quattro tipi di Tessere Giardino del gioco base, rimuovete 4 tessere casuali da ogni pila e rimettetele nella scatola senza scoprirle. Poi, dividete le Tessere Tetto Giardino in 4 set in base alle icone che hanno sul retro.

Mescolate ogni set di Tessere Tetto Giardino con il set corrispondente di Tessere Giardino.

4. Aggiungete le 16 Carte Decorazione Tetto al mazzo delle Carte Decorazione e mescolatelo.

6. Ogni giocatore rimette i propri Segnalini Lanterna **Doppia Decorazione**[01] e **Muovere un Personaggio**[02] nella scatola e li sostituisce con un Segnalino Lanterna **Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive**[05] e un Segnalino Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06].

6.1 Ogni giocatore prende 1 Segnalino Dragone e 1 scheda riassuntiva scenario Inverno.

Nelle partite con 2 giocatori, ognuno prende 2 Segnalini Dragone.

7. Dopo che i giocatori hanno preso la loro Carta Personaggio iniziale, aggiungete la Carte Personaggio Consigliere al mazzo e mescolatelo.

Aggiungete la miniatura Personaggio Consigliere alle altre.

9. Posizionate i Segnalini Paesaggio nel seguente modo sulla plancia, qualunque sia il numero di giocatori.

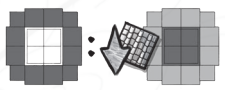
Gioco

Oltre a espandere il giardino, i giocatori dovranno anche costruire le sezioni del tetto del palazzo. Ogni giocatore ha a disposizione uno o due Segnalini Dragone da utilizzare per prenotare Carte Decorazione, nonché per conquistare i vertici del palazzo, che servono per guadagnare Monete a fine partita. È possibile ottenere Carte Decorazione Tetto e usarle per posizionare Segnalini Dragone sull'Area del Tetto.

Posizionare Tessere Tetto Giardino

Ogni pila di Tessere Giardino contiene 4 Tessere Tetto mescolate. I giocatori possono scegliere la Tessera Tetto in cima a una pila eseguendo l'azione principale **Costruire il Giardino**, per poi posizionarla sul palazzo.

Le Tessere Tetto vanno posizionate negli spazi ancora vuoti dell'Area del Tetto di 4x4, al centro della Plancia Giardino. Se ci sono degli spazi disponibili per le Tessere Tetto sul perimetro, allora la Tessera Tetto deve essere posizionata su uno di essi (A).



Dopo il posizionamento delle 8 Tessere Tetto, il perimetro sarà al completo e tutte le Tessere Tetto future dovranno essere posizionate negli spazi aperti centrali dell'Area del Tetto (B).

A

B

Dopo aver posizionato una Tessera Tetto, il giocatore ottiene tutte le ricompense che la tessera copriva. Se sono presenti più icone ricompensa, il giocatore le ottiene tutte. Le ricompense includono Monete, avanzamenti sui tracciati e ripristini di Segnalini Lanterna.

Nota: l'orientamento delle Tessere Tetto è ininfluente.

Prenotare una Decorazione con un Dragone

Visto che l'area del giardino è più piccola, può essere più complesso posizionare i Segnalini Decorazione nel giardino che circonda l'ampio palazzo centrale. Per tale ragione, i giocatori possono usare i propri Segnalini Dragone per prenotare una Carta Decorazione a testa, che può essere attivata più tardi nel corso della partita, nel momento più opportuno.

Ogni volta che un giocatore ottiene una Carta Decorazione, può scegliere di posizionarla sotto a uno dei suoi Segnalini Dragone non posizionato, purché sotto di esso non ci sia già una Carta Decorazione.

Le Carte Decorazione sotto un Segnalino Dragone sono considerate già prenotate, e non vengono attivate finché il giocatore non decide di farlo come azione **opzionale** in un turno futuro. Quando viene attivata una Carta Decorazione prenotata, il giocatore la posiziona con le altre Carte Decorazione, e poi posiziona un Segnalino Decorazione nel giardino in base alle restrizioni della carta.

I giocatori possono scartare una Carta Decorazione prenotata senza attivare il suo effetto per fare spazio a una nuova Carta Decorazione prenotata.

Non è possibile prenotare una Carta Decorazione Tetto.

Decorazioni Tetto

Il mazzo delle Decorazioni contiene 16 Carte Decorazione Tetto che i giocatori potranno prendere quando svolgono l'azione principale **Posizionare una Decorazione**.

A differenza delle altre Decorazioni, le Decorazioni Tetto non aggiungono immediatamente Segnalini Decorazione alla Plancia Giardino. Tuttavia, fanno guadagnare istantaneamente una Moneta al giocatore, nonché un avanzamento sul tracciato o un Segnalino Paesaggio, in base alle icone nell'angolo in alto a destra della carta. Dopodiché, il giocatore posiziona la Carta Decorazione Tetto con le altre Carte Decorazione, dove varranno 1 Moneta al termine della partita o saranno scartate insieme alle altre Carte Decorazione Tetto per piazzare un Segnalino Dragone sul tetto.

Ogni volta che un giocatore ottiene una coppia di Carte Decorazione Tetto identiche, oppure tre Carte Decorazione Tetto diverse, deve tentare di posizionare un Segnalino Dragone (se ne ha uno a disposizione). I Segnalini Dragone vengono posizionati sui vertici dell'Area del Tetto, ma solo se c'è un Dischetto Dragone su quel vertice.

Quando un giocatore ha una coppia di Carte Decorazione Tetto identiche, il colore del Dischetto Dragone deve corrispondere a quello delle suddette carte. Quando un giocatore possiede 3 Carte Decorazione Tetto di colore diverso, il colore del Dischetto Dragone deve corrispondere almeno a uno dei colori delle Carte Decorazione Tetto.

Se c'è un Dischetto Dragone sul tetto che corrisponde alle Carte Decorazione Tetto del giocatore, e quest'ultimo ha Segnalini Dragone non posizionati, allora deve scartare il set di Carte Decorazione Tetto. Poi, il giocatore rimuove il Dischetto Dragone e posiziona il proprio Segnalino Dragone su quel vertice. Il Dischetto Dragone viene conservato nell'area personale del giocatore come promemoria per i conteggi del punteggio finale.

Se il Segnalino Dragone del giocatore stava prenotando una Carta Decorazione prima di essere posizionato, il giocatore deve attivare immediatamente quella Carta Decorazione, posizionando il Segnalino Decorazione corretto sulla plancia o scartando la carta.

Punteggio a fine partita

Seguite le regole di calcolo del punteggio del gioco base, con le seguenti aggiunte:

- Ogni giocatore che ha posizionato uno o più Segnalini Dragone sull'Area del Tetto ne ottiene i rispettivi punti. I dischetti colorati ottenuti servono per ricordare in quali vertici si trovano i Segnalini Dragone.

  Per ciascun Segnalino Dragone, i giocatori contano il numero di icone circolari nella stessa riga, colonna e diagonale in cui si trova il suddetto segnalino. Poi, fanno lo stesso per le icone romboidali.

I giocatori poi prendono il numero maggiore tra quello dei rombi e dei cerchi e lo moltiplicano per due. Poi, prendono un numero di Monete dalla riserva pari a quello ottenuto.

- Ogni Carta Decorazione Tetto in possesso a fine partita vale 1 Moneta, come indicato dall'icona nella parte inferiore della carta.
- Per quanto riguarda i punti ottenuti dai Personaggi, ogni Segnalino Dragone nella linea di visuale di ciascuno vale 1 Moneta, proprio come per le Decorazioni.

Scenario Primavera

Componenti

1 - Miniatura Personaggio Ammazzaspettri

36 - Marcatori Offerta

1 - Ammazzaspettri Carta Personaggio

12 - Tessere Paesaggio Notturno Piccolo

11 - Carte Decorazione Lanterna

1 - Blocchetto d'asta

2 - Segnalini Lanterna: Azione combo

2 - Segnalini Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio

1 - Busta Hong Bao

8 - Tessere Paesaggio Notturno Grande

6 - Segnalini Decorazione Lanterna

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

4. Posizionate 1 delle 11 Carte Decorazione Lanterna (scelta in modo casuale) nella busta Hong Bao, senza scoprirla. Poi, aggiungete le 10 Carte Decorazione Lanterna rimanenti al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

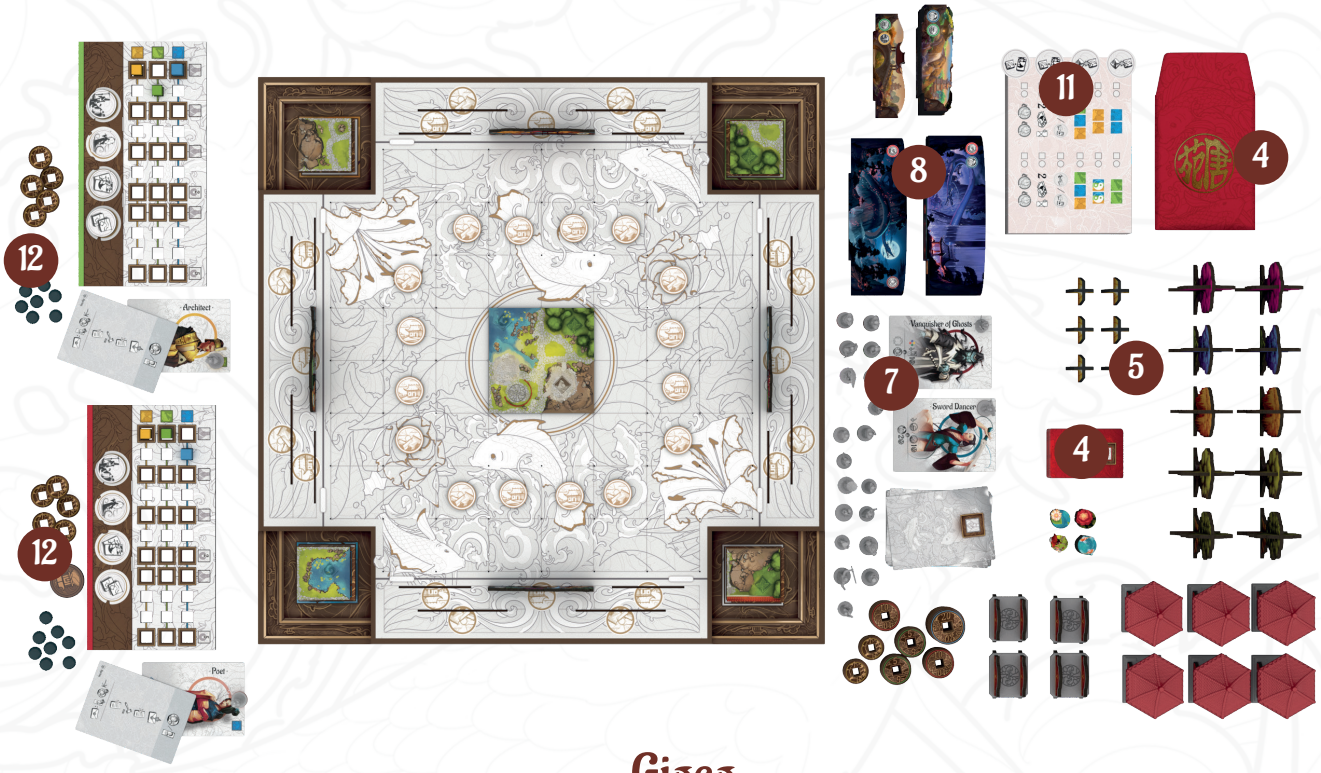
5. Posizionate i Segnalini Decorazione Lanterna insieme agli altri Segnalini Decorazione.

7. Aggiungete il Personaggio Ammazzaspettri al mazzo dei Personaggi e mescolatelo.

8. Rimettete le 8 Tessere Paesaggio Grande e le 12 Tessere Paesaggio Piccolo nella scatola (non verranno utilizzate in questo scenario) e usate invece le Tessere Paesaggio Notturno.

11. Posizionate la busta Hong Bao e il blocchetto d'asta vicino alla Plancia Giardino. Posizionate 2 Segnalini Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06] e 2 Segnalini Lanterna **Azione combo**[07] vicino al blocchetto d'asta. Se ci sono già delle scritte sulla prima pagina del blocchetto d'asta, rimuovetela e passate a una nuova pagina. Posizionate una penna, matita o simili (non fornita dal gioco) nelle vicinanze.

12. Ogni giocatore prende 5 Monete dalla riserva.



Panoramica

È arrivato il Festival di Primavera, ed è giunto il momento per gli architetti di aggiungere queste Decorazioni luminose al giardino. Ogni lanterna offre la possibilità di acquistare ricompense potenti, se si riesce a ottenerla facendo l'offerta più alta. Tutti amano ammirare le lanterne che illuminano il giardino, quindi gli architetti devono cercare di posizionarle nei punti migliori per affascinare i visitatori.

Gioco

I giocatori potranno aggiungere le lanterne al giardino come nuovo tipo di Decorazione. Sarà possibile posizionarle su qualunque icona delle aree di Decorazione, ed è importante ricordare che tutti i personaggi sono interessati a vederne il maggior numero possibile. Quando viene aggiunta una nuova lanterna al giardino, viene a sua volta inserita una Carta Decorazione Lanterna alla busta Hong Bao una volta per turno. Al termine della partita, il giocatore i cui Personaggi vedono il maggior numero di lanterne ottiene tutte le Monete indicate sulle Carte Lanterne all'interno della busta! Inoltre, quando viene aggiunta una lanterna al giardino, tutti i giocatori partecipano una volta per turno a un'asta per ottenere ricompense potenti.

Decorazioni Lanterna

Il mazzo delle Decorazioni contiene le 10 Carte Decorazione Lanterna. La parte inferiore di ogni Carta Lanterna deve rimanere segreta, perciò tutte le Carte Decorazione pescate non devono essere visibili agli avversari. La pila degli scarti delle Decorazioni è invece scoperta, quindi tutti i giocatori potranno vedere una Carta Lanterna scartata.

Quando un giocatore sceglie una Carta Decorazione Lanterna, deve prima scoprire la sua metà superiore agli avversari, tenendo però nascosta la metà inferiore con una mano.
Il suddetto giocatore ottiene poi l'avanzamento indicato per uno dei propri tracciati, oltre a 1 Moneta. Poi, posiziona un Segnalino Decorazione Lanterna (se ce n'è uno disponibile) su una qualsiasi area roccia, vegetazione o acqua disponibile, sopra una Tessera Giardino che non ospita già altre Decorazioni.

Dopodiché, il giocatore deve posizionare la Carta Decorazione Lanterna all'interno della busta Hong Bao. I dettagli delle carte contenute nella busta non devono essere rivelati, quindi bisogna inserire le nuove carte con attenzione in modo che nessuno le veda.

Asta delle lanterne

Viene sempre svolta un'asta al termine del turno di un giocatore in cui si siano verificate almeno una di queste condizioni:

- **Almeno una Carta Decorazione Lanterna è stata aggiunta alla busta Hong Bao.**
- **Una Tessera Paesaggio Notturno con l'icona della lanterna è stata posizionata sulla Plancia Giardino.**

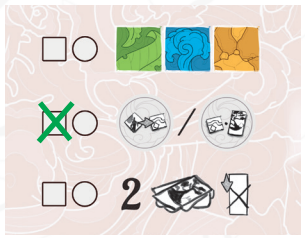
Il giocatore che ha appena terminato il turno avvia l'asta prendendo il blocchetto d'asta e contrassegnando in segreto quale sarà la ricompensa. È possibile selezionare, segnandola con una penna, qualsiasi ricompensa la cui casella adiacente sia ancora vuota. Dopodiché, il blocchetto deve essere messo a faccia in giù di fronte al giocatore in modo che nessun altro possa vedere la ricompensa selezionata.

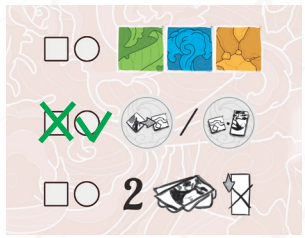
Dopodiché, ogni giocatore deve annunciare il totale di Monete che ha nella propria riserva. Poi, tutti devono scegliere in segreto una quantità di Segnalini Offerta da puntare, e prenderli in mano contemporaneamente agli altri. I giocatori devono sempre tenere nascoste le proprie Monete agli avversari. I giocatori possono scegliere di puntare zero Segnalini, ma devono comunque fingere di prenderne in mano per depistare gli avversari.

Quando tutti i giocatori sono pronti, devono rivelare contemporaneamente il numero di Segnalini Offerta che hanno in mano. Poi, tutti i giocatori che hanno rivelato un numero di Segnalini Offerta pari a quelli di un altro giocatore perdono immediatamente l'asta, e devono rimettere i propri Segnalini Offerta nella riserva.

Il giocatore rimanente con il numero più alto di Segnalini Offerta vince l'asta. Se, a questo punto, nessun giocatore ha almeno un Segnalino Offerta scoperto nella propria mano, allora vince l'asta il giocatore con il blocchetto d'asta (anche se ha puntato zero Segnalini). Il vincitore dell'asta deve pagare un numero di Monete pari ai suoi Segnalini Offerta rivelati, mettendole nella riserva.

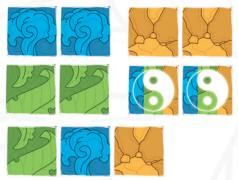
Il blocchetto d'asta viene scoperto nuovamente, e il vincitore dell'asta ottiene le ricompense associate all'icona con una casella contrassegnata e un cerchio vuoto. Dopo aver distribuito la ricompensa, contrassegnate il cerchio vuoto di fianco alla casella contrassegnata, in modo che questa ricompensa non possa essere più scelta per il resto della partita.





Ricompense dell'asta

Possono essere selezionate varie tipologie di ricompense sul blocchetto d'asta. Segue la spiegazione di ciascuna:



Ottieni il numero indicato di avanzamenti sui tracciati.

Ottieni 1 Segnalino Lanterna speciale di uno dei due tipi. Il giocatore posiziona questo segnalino a faccia in su vicino ai suoi altri Segnalini Lanterna e segue le regole del gioco base.

Scegli 2 carte dalla pila degli scarti delle Decorazioni. Entrambe le carte vanno posizionate a faccia in su davanti al giocatore, che **non** ottiene alcun bonus né può posizionare un Segnalino Decorazione sulla Plancia Giardino.

Ripristina fino a due Segnalini Lanterna a faccia in giù.

Punteggio a fine partita

Oltre alle opzioni di punteggio del gioco base, anche la busta Hong Bao garantisce punti. Ogni giocatore deve contare la quantità di lanterne nella linea di visuale dei propri Personaggi. Sono incluse anche le icone Lanterna e le Tessere Paesaggio Notturno verso le quali sono rivolti i Personaggi. Ogni icona e Segnalino Lanterna vengono conteggiati **una volta per giocatore**, indipendentemente da quanti Personaggi di quel giocatore possono vederli. Per visualizzare meglio quali lanterne vengono viste, i giocatori possono posizionare i Segnalini Offerta accanto alle Lanterne nella loro linea di visuale, e poi rimuoverli prima che il giocatore successivo conti i loro.

Al termine di questa fase, aprite la busta Hong Bao e scoprite tutte le Carte Lanterna che contiene. Il giocatore i cui Personaggi vedono il maggior numero di lanterne ottiene Monete dalla riserva, in quantità pari alla somma di tutte le Monete indicate nella parte inferiore delle Carte Lanterna scoperte. Se più giocatori sono a pari merito per il numero di lanterne, allora dividete il numero totale di Monete della busta Hong Bao per il numero di giocatori a pari merito (arrotondando per difetto), e ogni giocatore a pari merito guadagna quel numero di Monete.

Scenario Equinozio

Panoramica

L'Imperatore ha ordinato recentemente di abbellire i vertici di quest'area del giardino con quattro magnifiche pagode. Sono necessari tempo e risorse per il completamento di ogni pagoda, pertanto gli architetti devono assumere lavoratori per raccogliere tali risorse dalle aree circostanti del giardino. Si tratta di un compito prestigioso, e perciò ogni architetto deve puntare a costruire quante più pagode di grande altezza possibile, prima che la stagione termini.

Componenti

4 - Tessere Angolari

4 - Segnalini Lanterna: Spostare Lavoratore (uno per giocatore)

28 - Segnalini Risorsa

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

4 - Segnalini Lavoratore (1 per ogni colore giocatore)

10 - Carte Costruzione Pagoda

4 - Schede riassuntive scenario

16 - Segnalini Pagoda (4 per ogni colore giocatore)

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

4 - Plance Lavoratore

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate 1 Tessera Angolare a ogni vertice della plancia, in ordine casuale. La Tessera Centrale non serve, quindi può essere rimessa nella scatola.

4. Aggiungete le Carte Decorazione Bambù, Martin pescatore e Costruzione Pagoda al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Tutti i giocatori devono sostituire **il Segnalino Lanterna Muovere un Personaggio**[02] sulla propria plancia con il Segnalino Lanterna **Muovere Lavoratore**[10].

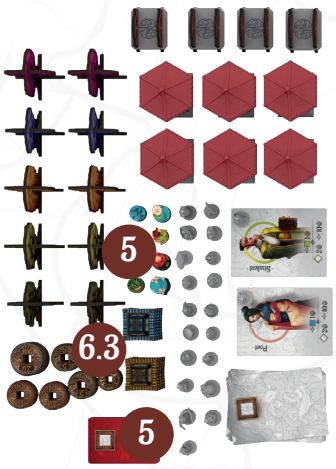
6.1 Ogni giocatore posiziona una Plancia Lavoratore sopra o sotto la propria Plancia Giocatore, e poi posiziona il Lavoratore del proprio colore sulla Plancia Lavoratore, sull'icona più a destra. Il giocatore posiziona un Segnalino Risorsa su ognuna delle 7 icone indicate sulla propria Plancia Lavoratore.

6.2 Ogni giocatore prende i 4 Segnalini Pagoda del proprio colore e li posiziona vicino alla propria plancia.

6.3 Se la partita è per meno di 4 giocatori, posizionate tutti i Segnalini Pagoda dei colori non utilizzati vicino ai Segnalini Decorazione, impilati. Se ci sono 2 colori nell'area delle Decorazioni, posizionatele impilate a colori alterni. D'ora in poi, questa pila verrà definita "pila neutrale".

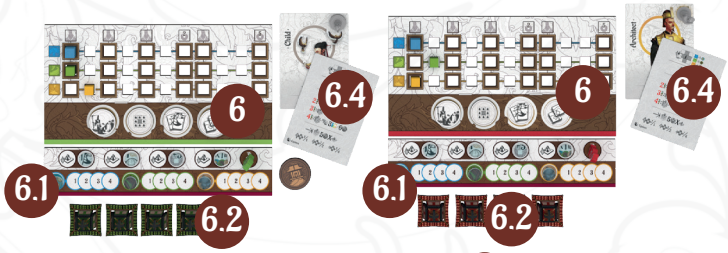
6.4 Ogni giocatore prende una scheda riassuntiva Equinozio e la posiziona vicino alla propria plancia.

9. Posizionate i Segnalini Paesaggio nel seguente modo sulla Plancia Giardino.



2 giocatori

3-4 giocatori



Gioco

Questo scenario fornisce ai giocatori due nuove azioni principali, che salgono a un totale di 4. Queste nuove opzioni permettono di raccogliere risorse tramite il proprio Lavoratore o di spendere quanto accumulato per costruire delle pagode ai vertici del giardino. All'inizio della partita, le uniche tessere sulla plancia sono ai vertici: ciò significa che il giardino si espanderà verso l'interno, cioè inversamente rispetto al gioco base.

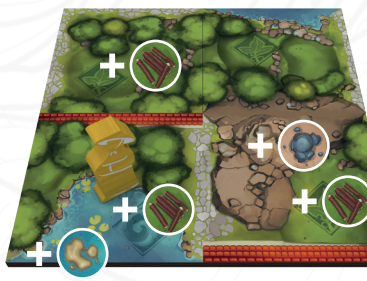
Azione Raccogliere Risorse

Nel proprio turno, il giocatore può selezionare la nuova opzione principale **Raccogliere risorse**. Per svolgere questa azione, il Lavoratore del giocatore **deve** trovarsi sulla sua Plancia Lavoratore all'inizio del turno.

Il giocatore seleziona e posiziona qualsiasi Tessera Giardino proprio come per l'azione principale **Costruire il Giardino**, ma facendolo non guadagna alcun avanzamento sui tracciati o Monete. Invece, deve prendere il suo Lavoratore dalla rispettiva plancia e spostarlo sulla tessera appena posizionata.

Il Lavoratore va posizionato in modo da non coprire alcuna icona Personaggio o area sulla tessera.

Dopodiché, il giocatore ottiene risorse dalla tessera su cui era posizionato il Lavoratore, nonché dalle tessere **ortogonalmente** adiacenti a quella. Per **ogni tessera**, si ottiene 1 di legno se c'è del terreno vegetazione, 1 di sabbia se c'è un terreno acqua e 1 di pietra se c'è un terreno roccia. I giocatori tengono traccia delle risorse guadagnate facendo scorrere il Segnalino Risorsa corrispondente sulla Plancia Lavoratore. I tracciati hanno solo 4 spazi, quindi i giocatori non possono avere più di 4 unità di ogni risorsa.



In questo esempio, il giocatore ha posizionato la tessera in basso a sinistra, ottenendo 1 unità di legno e 1 di sabbia. Ottiene poi anche 2 unità di legno e 1 di pietra dalle tessere ortogonalmente adiacenti alla tessera posizionata.

I sentieri su queste tessere non influiscono sull'azione Raccolta.

Rientro dei Lavoratori

I Lavoratori rimangono sulla Plancia Giardino finché non hanno modo di rientrare in uno dei seguenti modi:

- Se il giocatore attivo posiziona un Segnalino Decorazione **in una posizione qualsiasi** della Plancia Giardino, allora può far rientrare il proprio Lavoratore sulla sua plancia.

- Se un giocatore posiziona un Segnalino Decorazione o una miniatura Personaggio sulla stessa tessera in cui si trova un Lavoratore, questo rientra sulla Plancia Lavoratore del suo possessore.

Azione Costruire una Pagoda

L'altra nuova azione principale è **Costruire una Pagoda**. I giocatori possono svolgere questa azione per posizionare uno dei loro Segnalini Pagoda su qualsiasi Tessera Angolare, pagando una determinata quantità di risorse, in base alla posizione di questo nuovo segnalino nella pila:

- **Primo Segnalino Pagoda - 1 di ciascuna risorsa.**
- **Secondo Segnalino Pagoda - 2 di ciascuna risorsa.**
- **Terzo Segnalino Pagoda - 3 di ciascuna risorsa.**
- **Quarto Segnalino Pagoda - 4 di ciascuna risorsa.**

Possono essere presenti Segnalini Pagoda di colori diversi nella stessa pila.

In questo esempio, il giocatore rosso usa l'azione Costruire una Pagoda per posizionare il proprio Segnalino Pagoda sulla pila su questo vertice. Visto che si tratta del terzo Segnalino Pagoda sulla pila, deve pagare 3 unità di ogni risorsa.

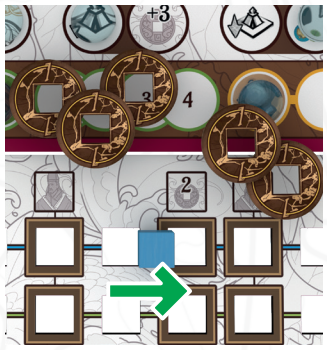
Ogni volta che un giocatore costruisce il suo primo Segnalino Pagoda su una Tessera Angolare, allora sblocca il beneficio continuativo mostrato sulla tessera. Tutto ciò viene rappresentato facendo scorrere a sinistra il Segnalino Risorsa che copre il beneficio associato.

Pesca 1 carta aggiuntiva durante ogni azione di Decorazione.

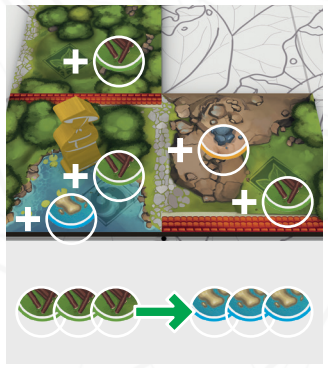
Spendi 1 Segnalino Paesaggio in meno quando ripristini una lanterna.

Ogni volta che guadagni Monete dall'avanzamento sui tracciati della Plancia Giocatore, ne ottieni 3 in più. Non si applica agli effetti dei Personaggi.

Durante l'azione Raccogliere Risorse, il giocatore può scambiare le risorse ottenute di un tipo di terreno con quelle di un altro tipo.



In questo esempio il giocatore ottiene 2 + 3 = 5 Monete dopo aver avanzato sul proprio tracciato d'acqua.



In questo esempio, il giocatore usa questo beneficio per cambiare in sabbia tutto il legno che ha ottenuto con questa azione.

Dopo la costruzione di ogni Segnalino Pagoda, il giocatore può potenzialmente ottenere ricompense per ogni piano. La ricompensa ottenuta dipende dalla posizione in cui si trova il nuovo Segnalino Pagoda nella pila, e aumenta in base all'altezza:

1 : Primo Segnalino Pagoda - Nessuna ricompensa

2 : 1 / 2 — Secondo Segnalino Pagoda - 2 Monete o 1 avanzamento su un tracciato a scelta.

3 : 2 / 4 — Terzo Segnalino Pagoda - 4 Monete o 2 avanzamenti sullo **stesso** tracciato scelto.

4 : 3 / 6 — Quarto Segnalino Pagoda - 6 Monete o 3 avanzamenti sullo **stesso** tracciato scelto.

Carte Costruzione Pagoda

Il mazzo delle Decorazioni contiene 10 nuove Carte Costruzione Pagoda. Ogni volta che viene pescata una Carta Costruzione Pagoda durante l'azione di Decorazione di un giocatore, quest'ultimo deve posizionarla immediatamente a faccia in su sul tavolo e pescare una nuova Carta Decorazione per rimpiazzarla. Se vengono pescate più Carte Costruzione Pagoda, bisogna continuare a posizionarle sul tavolo e a pescare nuovamente, finché non si ha una mano composta solo da carte che non siano del tipo Costruzione Pagoda.

Per ogni Carta Costruzione Pagoda rivelata, se ci sono meno di 4 giocatori, prendete il Segnalino Pagoda in cima alla pila neutrale e posizionatelo sulla pila di pagode più bassa sulla Plancia Giardino. Se ci sono più pile di pagode della stessa altezza, allora posizionatele in cima alla pila a pari merito che è più vicina in senso orario all'angolo con le Tessere Tao.
Se vengono posizionati tutti i Segnalini Pagoda neutrali, allora si potrà ignorare l'obbligo di posizionamento delle Carte Costruzione Pagoda future.

Poi, per ogni Carta Costruzione Pagoda rivelata, ogni giocatore può ottenere 1 risorsa a sua scelta. Queste risorse possono essere dello stesso tipo o diverse, a seconda della scelta del giocatore.
I giocatori ottengono questo beneficio anche se la pila neutrale è vuota, impedendo quindi di posizionare ulteriori Segnalini Pagoda.

Punteggio a fine partita

5 X — 1/1 — 1/2 — 1/4

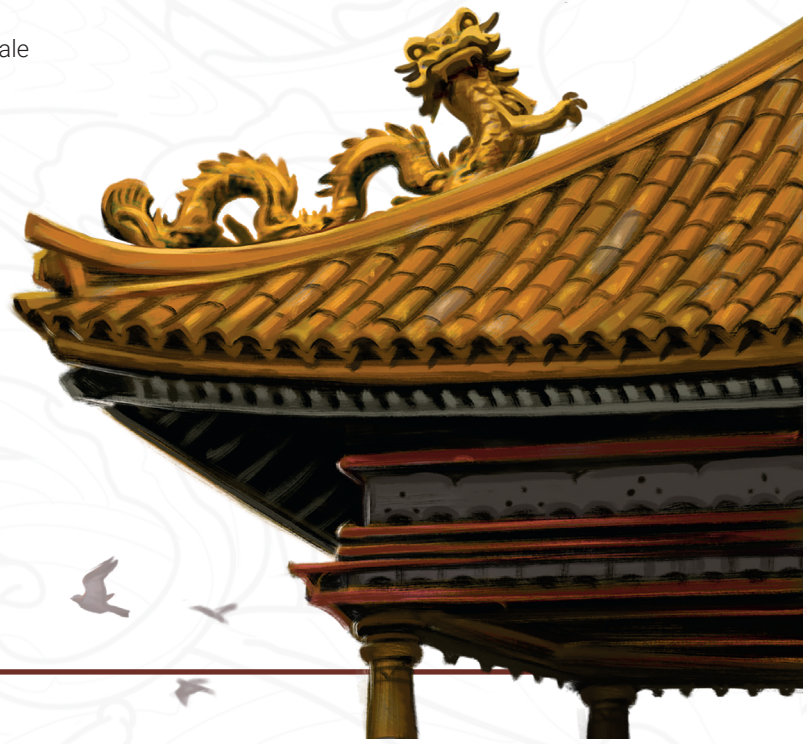
Oltre alle opzioni di punteggio del gioco base, i giocatori ottengono punti anche in base a ogni pila di pagode sulla Plancia Giardino. Il valore di ogni pila di pagode è pari al numero di Segnalini Pagoda moltiplicato per 5. Ogni giocatore deve contare il numero dei **propri** Segnalini Pagoda nelle pile, e poi viene stilata una classifica in base alla quantità di segnalini di ciascuno. In caso di parità, vince il giocatore che ha il segnalino più in alto nella pila.

Se ci sono uno o più Segnalini Pagoda di colori non giocanti, contali e inserisci opportunamente il valore di ogni colore non giocante nella classifica. Ciò significa che ci potrebbero essere più colori non giocanti all'interno della classifica di una singola pila di Pagode.

Ogni giocatore ottiene Monete:

- Primo posto - Monete pari al valore totale della pila.
- Secondo posto - Monete pari a metà del valore della pila, arrotondato per difetto.
- Terzo posto - Monete pari a un quarto del valore della pila, arrotondato per difetto.
- Il giocatore in quarta posizione non riceve Monete.
- Se ci sono segnalini non giocanti in classifica, le Monete di quella posizione non vanno a nessuno, e il giocatore successivo in classifica ottiene solo quelle relative alla sua posizione.

Questa pila di pagode vale 20 punti. Il verde e il blu sono a pari merito, ma vince il verde perché ha il segnalino nella posizione più alta della pila. Il verde ottiene 20 Monete, mentre il blu ne ottiene 10.



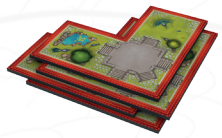
Scenario Solstizio

Panoramica

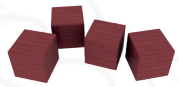
Gli architetti hanno imparato l'arte di creare splendidi giardini e ora cercano una nuova sfida. L'esperienza accumulata dà loro accesso a un'ampia gamma di strumenti potenti e sarà necessario usare tutte le loro capacità per realizzare il miglior giardino che l'Imperatore abbia mai visto!

Componenti

20 - Segnalini Lanterna



4 - Tessere di Stoccaggio Pagoda



4 - Cubetti rossi

16 - Segnalini Pagoda (4 per ogni colore giocatore)

4 - Plance Raggiungimento Obiettivi

4 - Plance Giocatore Solstizio

36 - Segnalini Risorsa

4 - Schede riassuntive scenario

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

4. Dopo aver mescolato e appoggiato il mazzo delle Decorazioni, scoprite due file di carte.

La prima fila deve essere composta da 4 carte scoperte.

La seconda fila deve essere composta da 3 carte scoperte.

5. Per ogni giocatore presente, posizionate tutti i 4 Segnalini Pagoda abbinati vicino ai Segnalini Decorazione.

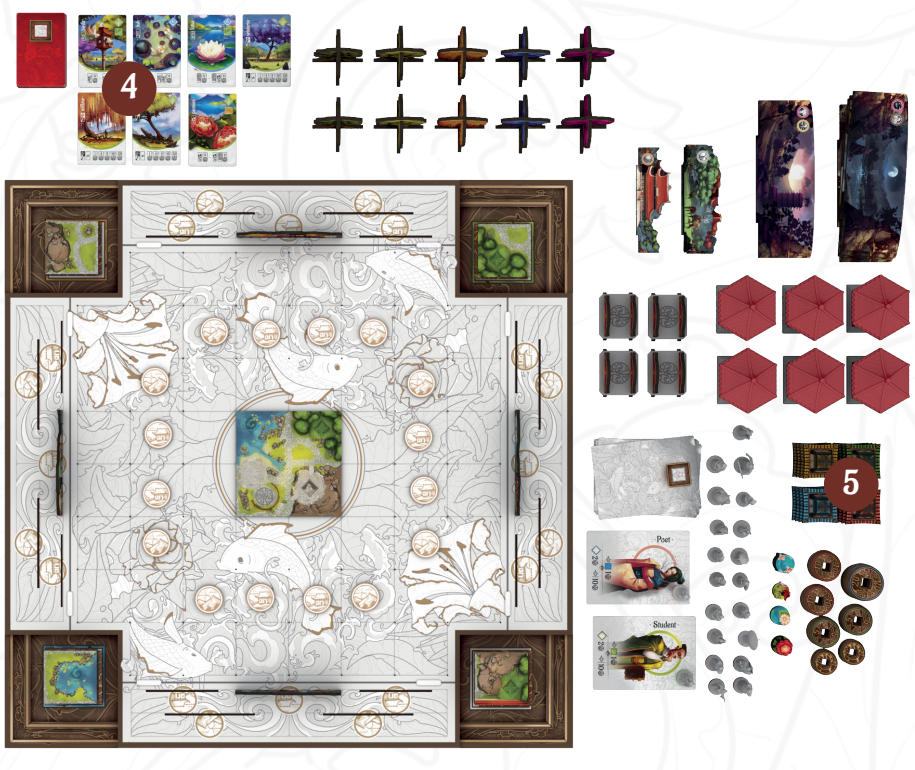
6. Ignorate tutte le regole del gioco base per questa fase, sostituendole con le seguenti:

6.1 Ogni giocatore prende 1 Plancia Giocatore Solstizio e la posiziona davanti a sé. Le Plance Giocatore del gioco base non vengono usate. Dopodiché, bisogna posizionare 1 Tessera di Stoccaggio Pagoda sopra l'angolo superiore sinistro della propria Plancia Giocatore. Poi, ogni giocatore posiziona un cubetto rosso, blu, verde e giallo sulle posizioni più a sinistra dei rispettivi tracciati della propria Plancia Giocatore Solstizio.

6.2 Ogni giocatore posiziona 1 plancia Raggiungimento Obiettivi sotto la propria Plancia Giocatore Solstizio. Poi, si posizionano 9 Segnalini Risorsa sotto di essa: ciascuno è associato con una colonna della plancia Raggiungimento Obiettivi.

6.3 Seguite i passi successivi in ordine:

- Ogni giocatore posiziona 1 Segnalino Lanterna **Estrarre 3 Carte Decorazione aggiuntive**[05] e **Doppio posizionamento di Tessere**[03] sulla propria Plancia Giocatore Solstizio.
- Un giocatore seleziona in maniera casuale 3 Segnalini Lanterna tra tutte le opzioni disponibili tra gioco base e questa espansione (escludendo il Segnalino Lanterna **Muovere Lavoratore**[10]).
- Tutti i giocatori prendono i Segnalini Lanterna corrispondenti ai 3 pescati casualmente e li posizionano sulla propria Plancia Giocatore Solstizio.



Gioco

Questo scenario offre maggiore flessibilità ai giocatori nella scelta delle Decorazioni, nonché tanti nuovi modi per ottenere Monete a fine partita.

Modifica dell'azione Decorazione

Ogni volta che un giocatore svolge un'azione Decorazione, potrebbe avere l'opzione di scegliere una Carta Decorazione scoperta invece di pescarne una dal mazzo:

- Se il giocatore può pescare 2 carte dal mazzo, deve pescarne 2 casualmente.
- Se il giocatore può pescare 3 carte dal mazzo, allora può scegliere di prendere 1 carta dalla fila con le 3 Carte Decorazione oppure pescare 3 carte casuali dal mazzo.
- Se il giocatore può pescare 4 carte o più dal mazzo, allora può scegliere di prendere 1 carta da una delle due file con 3 o 4 Carte Decorazione oppure pescare 4 carte casuali dal mazzo.

Dopo aver pescato una carta scoperta, pesca una nuova carta dalla cima del mazzo e posizionala nel punto in cui si trovava la carta precedente, sempre scoperta.

Plancia Giocatore Solstizio

Le Plance Giocatore Solstizio offrono più bonus e sfide ai giocatori rispetto a quelle del gioco base. I giocatori hanno più Segnalini Lanterna da utilizzare, oltre a un tracciato aggiuntivo con effetti potenti.

Tracciati e avanzamenti

È presente un nuovo tracciato rosso nella parte superiore delle Plance Giocatore Solstizio. Ogni volta che un giocatore delimita qualsiasi tipo di terreno sulla Plancia Giardino, può scegliere se avanzare sul tracciato corrispondente o su quello rosso.

Bonus del tracciato rosso

Ottieni qualsiasi avanzamento **non rosso**.

Ottieni un altro Personaggio in questo turno o in uno futuro.

Ripristina 1 Segnalino Lanterna. Questo bonus deve essere usato immediatamente e non può essere conservato per turni successivi.

Ottieni 1 Segnalino Pagoda del colore del giocatore.

Ottieni il numero indicato di Monete.

Bonus dei tracciati verde, blue e giallo

Questi bonus seguono le regole del gioco base, con le seguenti aggiunte:

Ogni volta che **un marcatore** raggiunge o supera questa colonna, il giocatore ottiene un avanzamento **non rosso**.

Dopo che **tutti e tre i marcatori non rossi** hanno raggiunto o superato questa colonna, il giocatore svolge immediatamente un'azione Decorazione bonus. Il valore di questa azione Decorazione viene assegnato come di consueto in base al numero di tessere girate sulla Plancia Giardino.

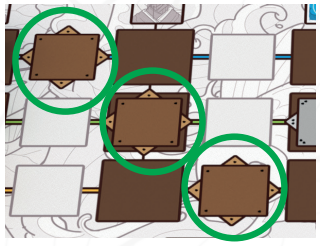
Dopo che **tutti e tre i marcatori non rossi** hanno raggiunto o superato questa colonna, il giocatore fa avanzare il proprio cubetto rosso di uno spazio verso destra e ottiene il bonus associato.

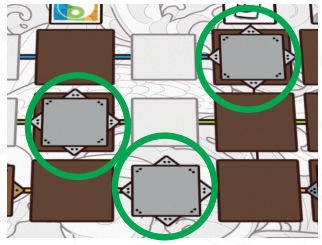
Ottenere Segnalini Pagoda

I giocatori hanno fino a un massimo di 4 occasioni per ottenere Segnalini Pagoda, in base ai bonus di avanzamento sui loro tracciati. Ogni volta che ottengono questo bonus, i giocatori prendono un Segnalino Pagoda del proprio colore dalla riserva e lo posizionano sulla propria Tessera di Stoccaggio Pagoda, di fianco alla plancia. Il suo valore in punti verrà assegnato a fine partita. Questo simbolo è presente solo sulle Plance Giocatore Solstizio.

- Quando il suo cubetto rosso raggiunge la 6ª posizione, il giocatore ottiene un Segnalino Pagoda.

- Ogni volta che un giocatore ha tutti i suoi cubetti non rossi su posizioni dello stesso colore (marrone, grigio o blu) sui tracciati, allora ottiene 1 Segnalino Pagoda dalla riserva. Ogni marcatore che si trova a destra di una posizione colorata non viene considerato valido.





Plancia Raggiungimento Obiettivi

Al di sotto di ogni Plancia Giocatore è presente una plancia Raggiungimento Obiettivi che elenca 9 condizioni nella parte superiore, insieme a 9 bonus di punteggio a fine partita nella parte inferiore.

Ogni volta che un giocatore soddisfa una condizione sotto la quale si trova un marcatore, sposta poi quest'ultimo in cima alla colonna. Dopodiché, ogni altro giocatore deve rimuovere il proprio Marcatore Tracciamento associato con quella colonna dalla propria plancia degli obiettivi. Ciò significa che ogni colonna può essere conquistata da un solo giocatore.

1. **Condizione:** aver posizionato 2 Personaggi nel giardino. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 3 Monete per ogni miniatura Personaggio nella linea di visuale dei propri Personaggi.
2. **Condizione:** avere almeno 3 Carte Decorazione Peonia/Loto. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 3 Monete per ogni segnalino fiore nella linea di visuale dei propri Personaggi.
3. **Condizione:** avere almeno 3 Carte Decorazione Pesci/Uccellini. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 3 Monete per ogni segnalino animale nella linea di visuale dei propri Personaggi.
4. **Condizione:** avere almeno 4 Carte Decorazione Albero. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 2 Monete per ogni segnalino albero nella linea di visuale dei propri Personaggi.
5. **Condizione:** avere almeno 2 Carte Decorazione Ponte. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 4 Monete per ogni segnalino ponte nella linea di visuale dei propri Personaggi.
6. **Condizione:** ottenere almeno 2 Segnalini Pagoda. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 3 Monete per ogni pagoda vicino alla propria plancia giocatore.
7. **Condizione:** possedere attualmente almeno 5 Tessere Paesaggio. Anche un mix dei due tipi va bene. **Punteggio a fine partita:** si ottengono 2 Monete per ogni Tessera Paesaggio ancora in proprio possesso.
8. **Condizione:** aver raggiunto o superato questa colonna sulla plancia giocatore con almeno 1 marcatore non rosso. **Punteggio a fine partita:** si ottiene 1 Moneta per ogni avanzamento fatto dal proprio marcatore **non rosso** più a sinistra.
9. **Condizione:** possedere attualmente almeno 15 Monete. **Punteggio a fine partita:** si ottiene 1 Moneta per ogni 10 Monete in proprio possesso.

Punteggio a fine partita

1/2/3/4
2/5/10/20

Oltre al procedimento di calcolo del punteggio del gioco base, i giocatori ottengono Monete in base a quanto segue:

- Ogni giocatore ottiene 2, 5, 10 o 20 Monete se ha ottenuto rispettivamente 1, 2, 3 o 4 Segnalini Pagoda.
- Ogni giocatore ottiene Monete per ogni colonna sulla propria plancia Raggiungimento Obiettivi che ospita un Segnalino Risorsa nella posizione più in alto. Le icone di punteggio nella parte inferiore sono spiegate nella sezione Plancia Raggiungimento Obiettivi più in alto.

Scenario Passeggiata in giardino

Panoramica

L'Imperatore ha decretato che il giardino deve essere protetto da possenti mura su tutti i lati. Espandendo il muro perimetrale, gli architetti otterranno ricompense direttamente dall'Imperatore come ringraziamento per aver garantito la protezione di questo prezioso giardino.

Componenti

16 - Tessere Muro

4 - Segnalini Lanterna: Ignorare Spazio Personaggio

4 - Tessere Muro Angolare

4 - Schede riassuntive scenario

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate 1 Tessera Muro Angolare a ogni vertice della plancia, in ordine casuale.

3. Mescolate le Tessere Muro con le icone Paesaggio rivolte verso l'alto, e posizionatele in una pila vicino alla plancia. Prendete le prime due Tessere Muro dalla pila e posizionatele di fianco a essa in modo che ci siano tre Tessere Muro visibili a tutti i giocatori, con le icone Paesaggio rivolte verso l'alto.

4. Aggiungete le Carte Decorazione Bambùe Martin pescatore al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Ogni giocatore rimette il proprio Segnalino Lanterna **Muovere un Personaggio**[02]nella scatola e lo sostituisce con un Segnalino Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06].

9. Posizionate i Segnalini Paesaggio nel seguente modo sulla Plancia Giardino.

Gioco

In questo scenario, i giocatori collaborano per costruire un muro attorno al perimetro della Plancia Giardino. Il muro si amplia ogni volta che un giocatore prende un Segnalino Paesaggio. Usate tutte le regole del gioco base, insieme alle aggiunte seguenti:

Espandere il muro

Subito dopo aver preso un Segnalino Paesaggio, il giocatore attivo deve prendere una delle tre Tessere Muro disponibili di fianco alla plancia e posizionarle su uno spazio vuoto lungo il perimetro del giardino. La nuova Tessera Muro dovrà essere adiacente a un'altra tessera già posizionata in precedenza o a una delle Tessere Muro Angolare posizionate durante la fase di preparazione. Dopo aver posizionato una tessera, assicuratevi che ci siano ancora tre Tessere Muro disponibili, prendendone una dalla cima della pila e posizionandola di fianco alle altre.

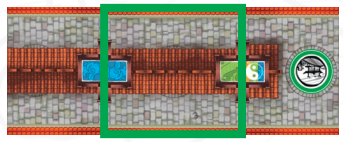
Quando viene aggiunta al giardino, la nuova Tessera Muro può essere posizionata con l'icona Paesaggio scoperta o coperta. Questa scelta influenza le mosse successive del giocatore:

- **Icona Paesaggio scoperta**

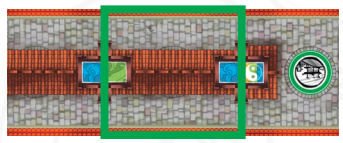
  Non succede nulla.

- **Icona Paesaggio coperta**

  Per ogni bordo della tessera appena posizionata, verificate se la sua icona corrisponde a quella della Tessera Muro precedentemente posizionata. Se una è un'icona jolly e l'altra no, allora le si considera un set abbinato dell'icona non jolly. Se entrambe le icone sono jolly, allore le si considera un set abbinato di un elemento scelto dal giocatore. Per ogni set di icone abbinate, il giocatore ottiene immediatamente i benefici di quelle icone, una volta sola. Ciò permette di far avanzare il cubetto dell'elemento corrispondente sulla Plancia Giocatore.

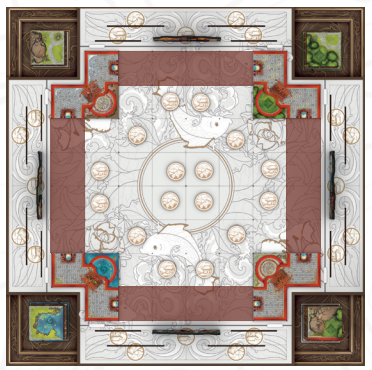


In questo esempio, la tessera centrale è stata appena posizionata. Il giocatore ottiene 1 avanzamento elemento acqua dalle icone blu corrispondenti sulla sinistra. Inoltre, ottiene anche 1 avanzamento elemento vegetazione dalle icone jolly e verdi sulla destra.



In questo esempio, la tessera centrale è stata appena posizionata. Il giocatore non ottiene alcun beneficio dalle icone sulla sinistra perché non corrispondono, ma ottiene 1 avanzamento acqua data la presenza dell'icona blu a fianco di un'icona jolly, sulla destra.

Costruire il Giardino



C'è una nuova limitazione relativa all'aggiunta delle tessere al giardino. I giocatori non possono posizionare le Tessere Giardino sugli spazi vuoti lungo il perimetro del giardino. Quegli spazi sono riservati alle Tessere Muro.

Anche le regole per posizionare due o più lati sentiero corrispondenti sono diverse. Quando giochi con questo scenario, il giocatore sceglie di ottenere due Monete o di posizionare una singola Tessera Muro seguendo le regole di posizionamento dei muri.

Lanterne

Quando usi il Segnalino Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06], un giocatore può posizionare un Personaggio su una Tessera Muro, purché essa sia vuota e non abbia alcun simbolo Paesaggio.

Punteggio a fine partita

Se il muro viene completato, formando un cerchio completo attorno al perimetro della Plancia Giardino, allora la partita termina immediatamente. Tutte le condizioni del gioco base che fanno terminare la partita rimangono valide. Quando tali condizioni si verificano, si continua a giocare finché tutti i giocatori non hanno completato lo stesso numero di turni.

I Personaggi posizionati potrebbero far ottenere punti per ogni icona Paesaggio scoperta sulle Tessere Muro entro la loro **linea di visuale**. Tutte le icone Paesaggio sulle Tessere Muro sono considerate parte del paesaggio su questo lato della plancia e sono visibili a tutti i Personaggi che guardano in tale direzione. I Personaggi **non** devono necessariamente essere sulla colonna/riga di quella Tessera Muro.

Scenario Mercato

Panoramica

È appena giunto in città un mercante ambulante che ha offerto i suoi servigi all'Imperatore. Grazie all'aiuto del Mercante, gli architetti avranno più opzioni di costruzione che mai!

Componenti

4 - Tessere Mercato

8 - Carte Decorazione (4 Martin pescatore, 4 Bambù)

4 - Segnalini Lanterna: Azione combo (una per giocatore)

6 - Segnalini Decorazione Martin pescatore/Bambù

Gioco

In questo scenario, i giocatori hanno più opzioni relative alle Tessere Giardino e Carte Decorazione. Inoltre, viene aggiunto un Mercante ambulante che aiuta i giocatori ad aggiungere nuove tessere e carte.

Azione Costruire il Giardino

Invece di prendere una Tessera Giardino da una pila nell'angolo, i giocatori devono prendere una Tessera Giardino scoperta su una delle Tessere Mercato.

Le Tessere Giardino sono posizionate in modo da essere adiacenti alle Tessere Giardino precedenti, oppure alle Tessere Mercato ai vertici.

Aggiungere nuove Tessere Mercato

Le regole del gioco base per girare le Tessere Giardino non vengono usate in questo scenario.

Come azione gratuita, il giocatore attivo può scegliere uno dei tre metodi seguenti per aggiungere nuove Tessere Giardino e Carte Decorazione:

- **Paga 0 Monete** - Scarta la Carta Decorazione sulla Tessera Mercato con la miniatura del Mercante. Pesca una Carta Decorazione dal mazzo e posizionala a faccia in su sopra a quella Tessera Mercato. Riempi nuovamente qualsiasi spazio vuoto per le Tessere Giardino su quella Tessera Mercato con delle nuove Tessere Giardino dalla pila più vicina. Poi, sposta la miniatura del Mercante sullo spazio Personaggio della Tessera Mercato successiva, muovendoti in senso orario.
- **Paga 1 Moneta** - Scarta la Carta Decorazione su una Tessera Mercato qualsiasi senza la miniatura del Mercante. Pesca una Carta Decorazione dal mazzo e posizionala a faccia in su sopra a quella Tessera Mercato. Riempi nuovamente qualsiasi spazio vuoto per le Tessere Giardino su quella Tessera Mercato con delle nuove Tessere Giardino dalla pila più vicina.
- **Paga 2 Monete** - Scarta le Carte Decorazione su tutte le Tessere Mercato. Pesca quattro Carte Decorazione dal mazzo e posizionane una a faccia in su sopra a ciascuna Tessera Mercato. Questa azione non ripristina alcuna Tessera Giardino.

Preparazione

Procedete con le fasi di preparazione del gioco base, aggiungendo le fasi specifiche spiegate più in basso:

2. Posizionate 1 Tessera Mercato accanto a ogni vertice della plancia, in modo che l'elemento sulla Tessera Mercato più vicino al centro della plancia corrisponda al lato esterno della rispettiva Tessera Giardino. Assicuratevi che il lato con l'icona del dado sia rivolto a faccia in giù. La Tessera Centrale non serve, quindi può essere rimessa nella scatola.

3. Prendete due tessere da ogni pila agli angoli e posizionatele scoperte sulla rispettiva Tessera Mercato più vicina. La Tessera Giardino in cima a ogni pila deve rimanere coperta.

4. Aggiungete le Carte Decorazione Bambù e Martin pescatore al mazzo delle Decorazioni e mescolatelo.

Poi, pescate e posizionate 1 Carta Decorazione scoperta su ciascuna delle 4 Tessere Mercato nella posizione dedicata.

5. Aggiungete i 6 Segnalini Decorazione Martin pescatore e Bambù alla riserva, insieme agli altri Segnalini Decorazione.

6. Ogni giocatore rimette il proprio Segnalino Lanterna **Doppia Decorazione**[01] nella scatola e lo sostituisce con un Segnalino Lanterna **Azione combo**[07].

7. Prima di distribuire le Carte Personaggio iniziali, rimuovete la carta Mercante dal gioco. Poi, posizionate la miniatura del Mercante sullo spazio Personaggio sulla Tessera Mercato, di fianco al vertice della Tessera Giardino con il Tao.

9. Posizionate i Segnalini Paesaggio nel seguente modo sulla Plancia Giardino.

Punteggio a fine partita

Questo modulo non modifica le condizioni che fanno terminare la partita o il sistema di punteggio finale.

Glossario

Panoramica

Questa sezione illustra le numerose opzioni che possono essere aggiunte a Tang Garden senza attenersi a scenari specifici.

Dragoni

I Segnalini Dragone sono usati principalmente nello scenario Inverno. È possibile usarli al di fuori dello scenario Inverno posizionandone uno nell'area di ciascun giocatore durante la preparazione. I Segnalini Dragone possono essere usati per prenotare le Decorazioni seguendo le regole **Prenotare una Decorazione con un Dragone** a pagina 30. Quando usi i Segnalini Dragone senza lo scenario Inverno, ogni dragone può prenotare solo una Carta Decorazione per partita.

Foglie

Le foglie sono usate principalmente negli scenari Autunno. Tuttavia, possono essere usate anche al di fuori di essi seguendo il punto 11 della procedura di preparazione dello scenario Autunno per multigiocatore, a pagina 27. Ogni giocatore ottiene 1 Sacchetto Punteggio in cui conservare i propri Segnalini Foglia. I giocatori otterranno tutte le foglie che coprono con Tessere Giardino. Durante i conteggi finali, il giocatore con il maggior numero di foglie per ogni colore ottiene una quantità di Monete pari al numero di Segnalini Foglia di quel colore in suo possesso. In caso di parità, tutti i giocatori a pari merito ottengono il numero di Monete previsto.

Nota: si consiglia di aggiungere la Carta Personaggio Pittrice al mazzo Personaggi se si usano le Foglie nella partita.

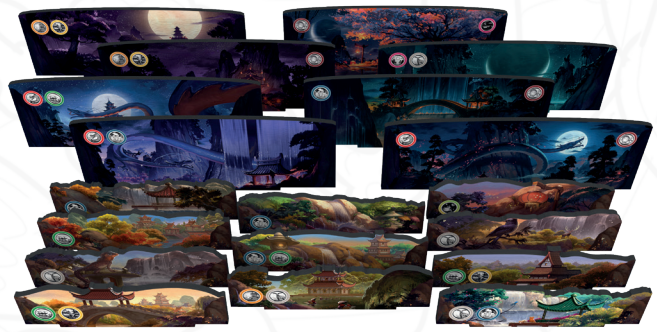
Plance Raggiungimento Obiettivi

Le Plance Obiettivi sono usate principalmente nello scenario Solstizio. È possibile usarle anche al di fuori di tale scenario, purché vengano ignorati il sesto e l'ottavo obiettivo (non posizionate un Segnalino Risorsa sotto di essi).

Plance Giocatore Autunno

Le Plance Giocatore Autunno sono utilizzate principalmente nello scenario Autunno per multigiocatore. È possibile usarle anche indipendentemente dallo scenario Autunno, assegnando a ogni giocatore una plancia Autunno da posizionare al di sopra della rispettiva Plancia Giocatore durante la fase di preparazione. Le Plance Giocatore Autunno hanno una faccia identica e una asimmetrica. **Tutti i giocatori** devono scegliere la stessa faccia. Poi, i giocatori posizionano 1 cubetto rosso nella posizione iniziale sulla plancia Autunno, in base al numero di giocatori. Ogni volta che un giocatore delimita una regione, può decidere di ottenere il bonus per la delimitazione come di consueto, o di far avanzare il proprio cubetto rosso una volta e ottenere il beneficio indicato in alto. Sono disponibili maggiori informazioni nella sezione dello scenario Autunno per multigiocatore a pagina 27.

Tessere Paesaggio Notturno



Seasons propone 21 Tessere Paesaggio aggiuntive con nuovi simboli. Queste Tessere Paesaggio Notturno sostituiscono le Tessere Paesaggio del gioco base e devono essere usate come set. È possibile aggiungere le Tessere Paesaggio Golden Age e Ghost Stories alle Tessere Paesaggio Notturno.
Le icone Lanterna sulle Tessere Paesaggio vengono prese in considerazione solo quando vengono utilizzate anche le Carte Decorazione Lanterne volanti per la partita.

Lucciole

Ottieni 3 Monete per ogni Personaggio distante 3 o meno spazi dalla tessera.

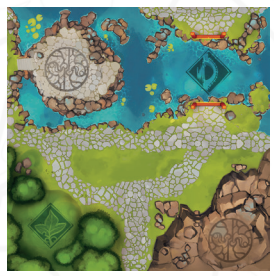
Fuochi d'artificio

Ottieni 3 Monete per ogni Personaggio distante 6 o più spazi dalla tessera.

Fenice

Agisce come qualsiasi altro simbolo dell'icona Paesaggio a tua scelta.

Tessera Centrale Estate



La Tessera Centrale Estate si usa principalmente nello scenario Estate. È possibile usarla senza lo scenario Estate sostituendo la Tessera Centrale del gioco base con la Tessera Centrale Estate.

Personaggi con limitazioni

I seguenti Personaggi potrebbero avere delle limitazioni applicabili solo a determinati scenari.

AMMAZZASPETTRI

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che un giocatore (incluso il giocatore con questa carta) posiziona una Tessera Paesaggio Notturno con un'icona Lanterna oppure una Decorazione Lanterna sulla plancia.

Preferenza di Visuale: 3 Monete per ogni icona Lanterna su ciascuna delle 4 sezioni Paesaggio, fino a un massimo di 12 Monete.

Limitazioni: questo Personaggio può essere usato solo nello scenario Primavera.

PITTRICE

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che rimuovi un Segnalino Foglia per donarlo oppure ottenere punti.

Preferenza di Visuale: durante i conteggi finali, prima di definire il punteggio delle Foglie, puoi rimuovere fino a 2 Segnalini Foglia dalla Plancia Giardino, se presenti, e aggiungerli al tuo Sacchetto Punteggio.

Limitazioni: il Personaggio Pittrice può essere usato solo per giocare gli scenari Autunno, oppure quando si gioca un modulo separato ma con i Segnalini Foglia (spiegato a pagina 39).

CONSIGLIERE

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che posizioni una Tessera Tetto sul perimetro dell'Area del Tetto e 2 Monete ogni volta che posizioni una Tessera Tetto sulle posizioni centrali dell'Area del Tetto.

Preferenza di Visuale: durante la fase di conteggio finale, ottieni 3 Monete, più 2 aggiuntive per ogni Tessera Tetto nella linea di visuale del Personaggio. I vertici dell'Area del Tetto non fanno ottenere punti al Consigliere.

Limitazioni: questo Personaggio può essere usato solo nello scenario Inverno.

Personaggi senza limitazioni

I seguenti Personaggi possono essere aggiunti liberamente a qualsiasi partita.

ATTRICE

Abilità del Personaggio: oltre alla Carta Attrice e alla sua miniatura, il giocatore deve mettere anche il Segnalino Lanterna **Ignorare Spazio Personaggio**[06] nella propria area. Questo Segnalino Lanterna viene posizionato di fianco agli altri Segnalini Lanterna.

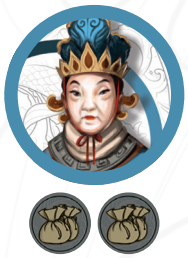
- Questo segnalino può essere ripristinato con lo stesso metodo usato per gli altri Segnalini Lanterna.
- Il giocatore perde questo Segnalino Lanterna nel momento in cui la miniatura dell'Attrice viene posizionata nel giardino, anche se il segnalino non è ancora stato usato.
- Il giocatore può usare questo Segnalino Lanterna per posizionare la miniatura dell'Attrice su un segnalino vuoto prima di scartare il Segnalino Lanterna.

Preferenza di Visuale: ottieni 5 Monete, più 2 Monete per ogni altro Personaggio che ha l'Attrice nella propria linea di visuale.

ORACOLO

Abilità del Personaggio: ogni volta che un giocatore occupa uno spazio Personaggio posizionando una tessera, un Padiglione/Panorama o un Ponte, ottieni 1 Moneta.

Preferenza di Visuale: ottieni 9 Monete se è presente un'icona Paesaggio Lunare entro la sua linea di visuale. Perdi 1 Moneta per ogni tessera con un muro entro la sua linea di visuale.



DIPLOMATICA

Abilità del Personaggio: posiziona 2 segnalini accanto alla Diplomatica. Ogni volta che un altro giocatore posiziona una Tessera Giardino, puoi scartare uno dei segnalini per ottenere tutti i bonus di posizionamento della tessera appena posizionata (avanzamenti sui tracciati, Monete, ecc.).

Preferenza di Visuale: ottieni 6 Monete se la Diplomatica è nel giardino. Perdi 4 Monete se la Diplomatica non è nel giardino.

GUERRIERA

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Moneta ogni volta che posizioni una tessera che ne tocca almeno altre due.

Preferenza di Visuale: ottieni 7 Monete + 2 Monete per ogni spazio vuoto per le tessere sulla Plancia Giardino.

MANDRIANA

Abilità del Personaggio: ogni volta che ottieni un Segnalino Paesaggio, puoi pagare 1 Moneta per cercare nella pila di Tessere Paesaggio e prenderne una a tua scelta.

Preferenza di Visuale: ottieni 4 Monete per ogni coppia di icone Cascata e Animale che il Personaggio ha entro la propria linea di visuale.

GENERALE

Abilità del Personaggio: il bordo esterno della Plancia Giardino funge da muro ai fini dei bonus di posizionamento delle tessere per il giocatore che possiede la carta.

Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni tessera **senza** Decorazioni a coprirla entro la sua linea di visuale.

VIOLA E MICHELE

Abilità del Personaggio: ogni volta che ottieni una Carta Decorazione che possiedi già, ottieni 2 Monete.

Preferenza di Visuale: questo Personaggio ha una linea di visuale che copre tre diverse direzioni a tua scelta. Inoltre, ottieni 6 Monete.

TESSITORE

Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che prendi una Carta Decorazione con almeno un bonus di avanzamento elemento.

Preferenza di Visuale: ottieni 2 Monete per ogni Decorazione sulle 8 tessere che circondano il Tessitore (massimo 10 Monete).

Segnalini Lanterna

I seguenti Segnalini Lanterna sono usati in più scenari di Seasons, ma si possono aggiungere anche al gioco base. I giocatori possono scegliere diversi tipi di Segnalini Lanterna tra i 4 del gioco base e i 5 aggiuntivi dell'espansione. Assicurati che tutti i giocatori usino lo stesso set di Segnalini Lanterna e che il numero scelto corrisponda alla quantità di spazi per le lanterne sulle Plance Giocatore.

05 Pescare 3 Carte Decorazione aggiuntive
Usa questo Segnalino Lanterna per pescare 3 carte aggiuntive durante l'azione **Posizionare una Decorazione**.

06 Ignorare Spazio Personaggio
Usa questo Segnalino Lanterna quando posizioni un Personaggio sulla Plancia Giardino per poter posizionare quel Personaggio su **una tessera vuota qualsiasi** (ovvero non occupata da Decorazioni e Personaggi). Non è necessario che la tessera scelta abbia sopra un simbolo.

SCENARIO PASSEGGIATA IN GIARDINO
Quando usi questo Segnalino Lanterna, un giocatore può posizionare un Personaggio su una Tessera Muro, purché essa sia vuota e non abbia alcun simbolo Paesaggio.

07 Azione combo
Usa questo Segnalino Lanterna per eseguire le azioni principali **Costruire il Giardino** e **Posizionare una Decorazione** nello stesso turno (in qualsiasi ordine).

08 Prenotare Tessera
Usa questo Segnalino Lanterna per prenotare una Tessera Giardino scoperta. La tessera viene posizionata vicino alla Plancia Giocatore e può essere usata dal giocatore per un'azione principale **Costruire il Giardino** in turni futuri.

09 Copiare un Segnalino Lanterna
Usa questo Segnalino Lanterna per copiare gli effetti di qualsiasi altro Segnalino Lanterna attivo sulla plancia del giocatore.

10 Muovere Lavoratore
UTILIZZABILE SOLO NELLO SCENARIO EQUINOZIO.
Dopo aver posizionato il proprio Lavoratore su una tessera durante un'azione Raccolta, il giocatore può girare questo Segnalino Lanterna per spostare il Lavoratore su qualsiasi tessera adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) **prima** di raccogliere altre risorse. Il Lavoratore non può essere spostato su una tessera che ospita Segnalini Decorazione, ma può essere spostato su una tessera con già un altro Lavoratore (che tornerebbe in mano al suo rispettivo giocatore).

Tessere Lanterna del gioco base

01 Doppia Decorazione

02 Muovere un Personaggio

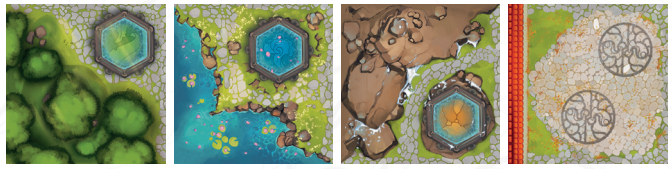
03 Doppio posizionamento di Tessere

04 Selezionare Personaggio/Paesaggio

Tessere di espansione del giardino

Le seguenti tessere possono essere aggiunte liberamente alle pile di Tessere Giardino, purché non ci siano mai più di 16 tessere in ogni pila all'inizio della partita. Non è necessario aggiungere tutte le tessere di un set: è consentito sceglierle individualmente dalle molteplici categorie.

Fontane



Queste tessere forniscono un avanzamento elemento immediato del tipo indicato al giocatore che le posiziona, oppure offrono due posizioni per il posizionamento di Personaggi.

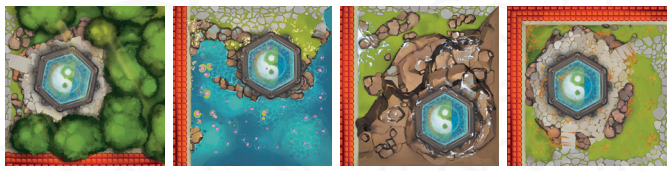
Muri dorati

Ogni volta che viene posizionata una Tessera Muro dorato, il giocatore ottiene 1 Moneta per ogni bordo del Muro dorato che è adiacente a un'altra tessera. Ogni volta che viene posizionata una Tessera Giardino, adiacente al bordo del Muro dorato di queste tessere, il giocatore che ha eseguito l'azione ottiene 1 Moneta.

Muri argentati

Queste tessere non provocano alcun effetto aggiuntivo quando vengono posizionate. Durante i conteggi finali, ogni giocatore perde 1 Moneta per ogni Muro argentato visto da ciascuno dei suoi Personaggi.

Fontane Tao

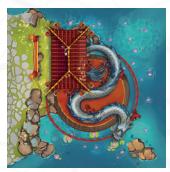


Queste tessere garantiscono immediatamente 1 avanzamento elemento a scelta al giocatore che le posiziona.

Punto di osservazione

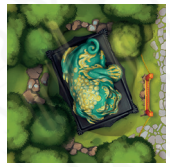
Quando posizionata, metti 1 Moneta su ciascuna Tessera Paesaggio vuota lungo il lato della plancia verso cui punta il telescopio. Ogni volta che un giocatore posiziona una Tessera Paesaggio su uno spazio con una Moneta, allora quest'ultima va in suo possesso.

Teatro

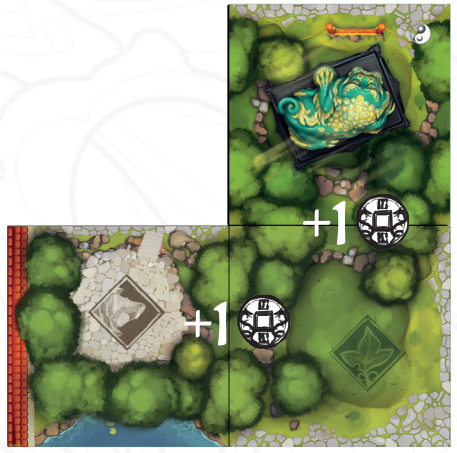


Questa tessera non provoca alcun effetto aggiuntivo quando viene posizionata. Durante i conteggi finali, ogni Personaggio che vede la Tessera Teatro fa guadagnare 2 Monete al proprio giocatore.

Statua di leone



I giocatori ottengono 1 Moneta ogni volta che posizionano una Tessera Giardino che amplia un'area vegetazione connessa alla Tessera Statua di leone. Se la Statua di leone è adiacente a un sentiero, i giocatori possono potenzialmente ottenere Monete secondo le regole del gioco base.



Fontana di carpe

I giocatori ottengono 1 Moneta ogni volta che posizionano una Tessera Giardino che amplia un sentiero connesso alla tessera Fontana di carpe. Se la Fontana di carpe è adiacente a un sentiero, i giocatori possono potenzialmente ottenere Monete secondo le regole del gioco base.

Decorazioni

Bambù e Martin pescatore

Le Decorazioni Bambù e Martin pescatore possono essere usate anche indipendentemente dagli scenari, ma non negli scenari Estate e Autunno in solitaria. È possibile inserirle nella partita aggiungendo le loro carte al mazzo delle Decorazioni e aggiungendo i rispettivi Segnalini Decorazione. Le Decorazioni Bambù e Martin pescatore devono sempre essere aggiunte insieme, non possono venire separate.

Tali Decorazioni possono essere posizionate sulle icone delle aree acqua o vegetazione. I loro Segnalini Decorazione hanno due facce distinte, in modo da poter essere girate sul lato giusto prima di essere posizionate su una Tessera Giardino.

Ogni carta Bambù conta come un'icona Peonia **o** Loto per il calcolo dei punteggi finale. Ogni carta Martin pescatore conta come un'icona Pesci **o** Uccellini per il calcolo dei punteggi finale. Ciò significa che una coppia di segnalini Martin pescatore/Bambù può far ottenere 6 punti (ogni segnalino conta come uno dei due tipi).

Panorami

Le Decorazioni Panorama possono essere usate anche indipendentemente dagli scenari, ma non nello scenario Autunno in solitaria. Le Decorazioni Panorama sostituiscono tutte le Decorazioni Padiglione. Quando usi i Panorami, rimetti tutte le Carte Padiglione e le rispettive Decorazioni nella scatola, sostituendole con le Carte Panorama e rispettive Decorazioni per la partita. Durante i conteggi finali, ogni giocatore ottiene Monete in base alla quantità di Carte Decorazione Panorama in suo possesso:

- **Una carta: 4 Monete**
- **Due carte: 7 Monete**
- **Tre carte: 9 Monete**
- **Quattro carte: 10 Monete**

I Panorami contano come Padiglioni per l'abilità e la Preferenza di Visuale del Personaggio Architetto.

Lanterne volanti

Le Decorazioni e le Carte Lanterna sono utilizzate principalmente nello scenario Primavera. È possibile però usarle in qualsiasi altro scenario, ad eccezione degli scenari Estate e Autunno in solitaria. Per usare le Lanterne volanti, aggiungi le 11 Carte Decorazione Lanterna al mazzo delle Decorazioni, poi le 6 Tessere Lanterne volanti alla riserva delle Decorazioni e infine posiziona la busta Hong Bao nelle vicinanze. Ogni volta che un giocatore sceglie una Carta Lanterna, la mette all'interno della busta Hong Bao senza guardare il suo contenuto. Poi, posiziona una Decorazione Lanterna su un'area roccia, vegetazione o acqua disponibile su una Tessera Giardino qualsiasi. Così facendo, ottiene 1 Moneta e 1 avanzamento sul tracciato indicato sulla carta. Durante i conteggi finali, il giocatore i cui Personaggi vedono le Decorazioni Lanterna più diversificate ottengono una quantità di Monete pari ai valori nella parte inferiore delle carte contenute nella busta Hong Bao. In caso di pareggio, le Monete della busta Hong Bao sono divise per il numero di giocatori a pari merito (arrotondando per difetto), e ogni giocatore a pari merito guadagna quel numero di Monete.

Set di Decorazioni

Ognuno dei seguenti set di Decorazioni può essere aggiunto a qualunque partita di Tang Garden, tranne che per gli scenari Estate e Autunno in solitaria. Aggiungete e mescolate le Carte Decorazione indicate nel mazzo delle Decorazioni e posizionate le Decorazioni indicate nella rispettiva riserva. Si consiglia di non aggiungere più di un set di Decorazioni.

Si consiglia di aggiungere il Bambù e il Martin pescatore quando si gioca con un set di Decorazioni.

Cespugli

3 carte Ortensia e 2 segnalini

3 carte Mirto e 2 segnalini

3 carte Osmanto e 2 segnalini

3 carte Photinia e 2 segnalini

Ortensia: ottieni 2 Monete al termine della partita.

Le altre tre dipendono dal tuo stadio di avanzamento sui diversi tracciati sulla tua Plancia Giocatore, definito dagli altri cubetti sulla tua plancia. 2 Monete o 5 Monete se soddisfi i requisiti.

Osmanto: ottieni 5 Monete se il tuo marcatore d'acqua è almeno allo stesso stadio di avanzamento degli altri marcatori, altrimenti ottieni 2 Monete.

Mirto: ottieni 5 Monete se il tuo marcatore di vegetazione è almeno allo stesso stadio di avanzamento degli altri marcatori, altrimenti ottieni 2 Monete.

Photinia: ottieni 5 Monete se il tuo marcatore di roccia è almeno allo stesso stadio di avanzamento degli altri marcatori, altrimenti ottieni 2 Monete.

Insetti

3 carte Libellula e 2 segnalini

3 carte Cavalletta e 2 segnalini

3 carte Coccinella e 2 segnalini

3 carte Bruco e 2 segnalini

Libellula: ottieni 1 Moneta per ogni carta posizionata sull'acqua che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Coccinella: ottieni 1 Moneta per ogni carta posizionata sulla vegetazione che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Cavalletta: ottieni 1 Moneta per ogni carta posizionata sulla roccia che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Bruco: ottieni 1 Moneta per ogni carta con un simbolo di avanzamento che controlli, inclusa questa (massimo 6 Monete).

Natura

3 carte Ginkgo biloba e 2 segnalini

3 carte Ninfea Fiorita e 2 segnalini

3 carte Scoiattolo e 2 segnalini

Ginkgo biloba: ottieni 1 Moneta per ogni coppia di Decorazioni albero nel giardino a fine partita. Gli alberi non devono essere necessariamente dello stesso tipo per far guadagnare punti.

Ninfea Fiorita: ottieni 1 Moneta per ogni fiore nel giardino a eccezione di questo (massimo 6 Monete).

Scoiattolo: ottieni 1 Moneta per ogni animale nel giardino a eccezione di questo (massimo 6 Monete).

Pagode

9 Carte Pagoda e 16 segnalini (4 per ogni colore)

I Segnalini Pagoda sono utilizzati principalmente negli scenari Equinozio e Solstizio. È possibile usarli anche al di fuori di questo scenario aggiungendo le 9 Carte Pagoda al mazzo Decorazioni e assegnando a ogni giocatore i 4 Segnalini Pagoda del proprio colore durante la fase di preparazione. Quando un giocatore seleziona una Carta Decorazione Pagoda, deve posizionare uno dei propri Segnalini Pagoda su un'icona roccia disponibile, oppure sopra una pila di Segnalini Pagoda (min. 1, max. 3) già presenti sulla plancia. Durante i conteggi finali, vengono calcolati i punti per ogni pila di Segnalini Pagoda. I giocatori ottengono una quantità di Monete pari al numero di Segnalini Pagoda di loro proprietà nella pila, moltiplicato per il numero totale di Segnalini Pagoda che la compongono. Esempio: se in una pila di 4 Segnalini sono presenti 2 Segnalini Pagoda di un giocatore, quest'ultimo ottiene 2 x 4 = 8 Monete.

Personaggi avanzati

I Personaggi avanzati sono una versione ampliata dei Personaggi del gioco base. Vanno utilizzati insieme a tutte le rispettive Carte Personaggio del gioco base. È possibile utilizzare i Personaggi avanzati in qualsiasi scenario, ad eccezione degli scenari Estate e Autunno in solitaria.

Preparazione

Per utilizzare i Personaggi avanzati, applicate le seguenti modifiche alla fase di preparazione del gioco base:

7. Tutte le 12 Carte Personaggio del gioco base vengono considerate come Carte Personaggio iniziali. Mescolatele e distribuitene 2 a ogni giocatore. I giocatori scelgono 1 di queste Carte Personaggio e la posizionano scoperta di fronte a loro, dopodiché tutte le Carte Personaggio non scelte vengono rimesse immediatamente nel mazzo. I giocatori non ottengono alcun avanzamento elementale dall'icona potenzialmente presente nell'angolo in alto a destra della loro Carta Personaggio iniziale. Ogni giocatore deve, a questo punto, cercare la Carta Personaggio avanzato che si abbina alla Carta Personaggio iniziale che ha scelto e metterla da parte, accanto alla propria Plancia Giocatore.

Gioco

Quando un giocatore ottiene una nuova Carta Personaggio, può scegliere di rinunciare a questa carta per potenziare la propria Carta Personaggio iniziale alla sua versione avanzata. In altre parole, rimuove la propria Carta Personaggio iniziale dal gioco e la sostituisce con la rispettiva Carta Personaggio avanzato, in modo da ottenere i suoi effetti.

ARCHITETTO AVANZATO

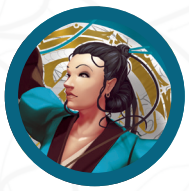
Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni un'icona Costruzione su una Tessera Paesaggio, oppure quando posizioni una Decorazione Ponte o Padiglione nel giardino.

Preferenza di Visuale: ottieni 1 Moneta per ogni Decorazione Ponte o Padiglione sulle Tessere Giardino entro la linea di visuale dell'Architetto. Ottieni 3 Monete per ogni icona Costruzione sulle Tessere Paesaggio entro la linea di visuale dell'Architetto.

FANCIULLA AVANZATA

Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Animale nel giardino, nonché per ogni simbolo Animale presente sulle Tessere Paesaggio già posizionate.

Preferenza di Visuale: ottieni 1 Moneta per ogni Decorazione Animale sulle Tessere Giardino entro la linea di visuale della Fanciulla.Ottieni 3 Monete per ogni icona Animale sulle Tessere Paesaggio entro la linea di visuale della Fanciulla.



SPADA DANZANTE AVANZATA

Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che prendi un Segnalino Paesaggio dalla Plancia Giardino.

Preferenza di Visuale: ottieni 5 Monete per ogni icona Cascata entro la linea di visuale del Personaggio.

FUNZIONARIO AVANZATO

Abilità del Personaggio: all'inizio di ogni turno, puoi eseguire una volta una delle due seguenti azioni gratuitamente:

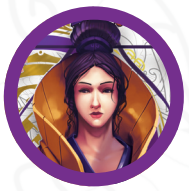
- Scopri una Tessera Giardino coperta su una qualsiasi delle pile agli angoli della Plancia Giardino.
- Nascondi una Tessera Giardino scoperta su una qualsiasi delle pile agli angoli della Plancia Giardino. Girala, ma lasciala in cima alla pila.

Preferenza di Visuale: ottieni 1 Moneta per ogni icona Paesaggio entro la linea di visuale del Funzionario. Ottieni 3 Monete aggiuntive per ogni icona Paesaggio unica entro la linea di visuale del Funzionario.

IMPERATORE AVANZATO

Abilità del Personaggio: ottieni 1 Segnalino Supervisore se controlli l'Imperatore. Puoi posizionare in qualsiasi momento il Supervisore sopra uno spazio Personaggio vuoto su una Tessera Giardino nella plancia. Ogni volta che un giocatore posiziona una Tessera Giardino o una Decorazione in una posizione adiacente (gli 8 spazi circostanti) al Supervisore, il giocatore che controlla l'Imperatore ottiene 2 Monete. Il Supervisore deve essere rimosso non appena viene posizionata la miniatura dell'Imperatore sulla Plancia Giardino. L'Imperatore può essere posizionato sullo spazio Personaggio su cui si trovava il Segnalino Supervisore.

Preferenza di Visuale: ottieni 6 Monete per ogni simbolo Paesaggio Dragone entro la linea di visuale dell'Imperatore. Ottieni 8 Monete aggiuntive se la Dama è entro la linea di visuale dell'Imperatore.



IMPERATRICE AVANZATA

Abilità del Personaggio: ottieni 3 Monete ogni volta che posizioni una Decorazione Loto o Peonia.

Preferenza di Visuale: ottieni 15 Monete. Se le miniature Personaggio Imperatore o Dama sono entro la linea di visuale dell'Imperatrice, ottieni 3 Monete aggiuntive per ciascuna.

MERCANTE AVANZATO

Abilità del Personaggio: ogni volta che un giocatore scarta delle Carte Decorazione, queste ultime vanno in tuo possesso e devono essere messe da parte in una pila. Ogni volta che ottieni Carte Decorazione controllando il Mercante avanzato, puoi posizionarne una da questa pila invece di dover pescare dalla riserva principale. Se scegli quest'opzione, tutte le Carte Decorazione rimanenti nella pila del Mercante avanzato vanno scartate.

Preferenza di Visuale: puoi ottenere e posizionare 1 Carta Decorazione a tua scelta dal mazzo delle Decorazioni o dalla pila degli scarti per ogni icona Villaggio vista dal Mercante avanzato.

MONACO AVANZATO

Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che fai avanzare il tuo marcatore elemento più a sinistra (ottieni Monete anche se ci sono più marcatori elemento a pari merito per la posizione più a sinistra).

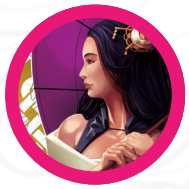
Preferenza di Visuale: ottieni 5 Monete per ogni lato della plancia con almeno 1 icona Tempio su una Tessera Paesaggio.

EREMITA AVANZATO, POETESSA AVANZATA E STUDENTE AVANZATO

Ognuna di queste carte ha lo stesso effetto, l'unica differenza è l'elemento a cui è legato ciascuna carta.

Abilità del Personaggio: ottieni 2 Monete ogni volta che avanzi di uno o più spazi sul tracciato indicato. Avanzare di due spazi con la stessa tessera ti fa comunque guadagnare 2 Monete.

Preferenza di Visuale: ottieni 3 Monete (non c'è un tetto massimo) per ogni Tessera Giardino nella linea di visuale del Personaggio relativa all'area indicata (Eremita: rocce, Poetessa: acqua, Studente: vegetazione).



DAMA AVANZATA

Abilità del Personaggio: puoi posizionare Decorazioni sulle tessere che non ospitano ancora né Decorazioni né Personaggi, anche se la tessera è priva del simbolo di posizionamento necessario.

Preferenza di Visuale: ottieni 7 Monete per ogni icona Luna o Sole entro la linea di visuale della Dama. Ottieni 6 Monete aggiuntive se l'Imperatore è entro la linea di visuale della Dama.

Autori: Francesco Testini, Pierluca Zizzi.
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager e Direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Traduzione: Wabbit Translations
Correzione regole: Keith Matejka
Grafica: Daniel Tosco, Gui Gandalf.
Mockup: Erick Tosco
Grafica di padiglioni e ponti: Game Trayz
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González.

Autori: Francesco Testini
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager e Direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Traduzione: Wabbit Translations
Correzione regole: Keith Matejka
Grafica: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González.

Autori: Francesco Testini
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager e Direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Traduzione: Wabbit Translations
Correzione regole: Keith Matejka
Grafica: Daniel Tosco, Gui Gandalf, Cristina Aguirre.
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González.

Autori: Francesco Testini, Pierpaolo Paoletti.
Illustrazioni: Andrew Bosley, Sergio Chaves, Paolo Voto.
Edizioni: ThunderGryph Games
Project Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Direzione artistica: Cristina Aguirre Bisi, Gonzalo Aguirre Bisi.
Revisione: Pierpaolo Paoletti
Traduzione: Wabbit Translations
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Grafica: Daniel Tosco, Pierpaolo Paoletti.
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González.
Un ulteriore ringraziamento speciale a Michael Schacht
per le sue idee preziose e il suo contributo
nello sviluppo di Tang Garden: Seasons

Modular insert solution by Game Trayz

ThunderGryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.